ARKADE

Abril de 2012 - Edição 34



ISSN 2175 - 4071

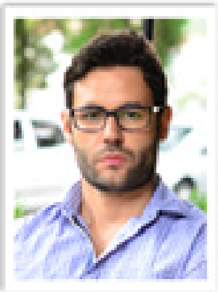
SILENT HILL DOWNPOUR

- FIFA STREET
- MARIO PARTY 9
- RESIDENT EVIL: O.R.C.

APOIO


Livrarias Curitiba
Phocus interact
ONGAME
Tt esports
By Thermaltake
House Games
PRESS START
JP GAMES
CLONE
aci games
Associação Comercial, Industrial e Cultural de Games
BGS
BRASIL GAME SHOW
Thermaltake
Coolall Your Life

EDITORIAL



Editor Chefe:
Raphael Cabrera

Redação:
Rodrigo Pscheidt

Design:
Erick Drefahl
Alan Daniel Ferreira

Colunistas:
Fábio Torres
Tamirys Seno
Antonio Ribeiro
Dario Coutinho

Marketing:
Suzane Skroch

Colaboradores:
Renan do Prado
Eduardo Martins
Carlo Valentini
Raphael Franck
Fernando Paulo
Alexo Mello

Jogos independentes

Jogos indies vêm me atraindo ultimamente. Seja por sua jogabilidade simples e arte minimalista, o que facilita a produção, ou por seu preço reduzido, tornando-os um excelente custo-benefício, cada vez mais jogos independentes de qualidade são colocados no mercado. Os grandes estúdios, apesar de contarem com equipes e orçamentos monstruosos para produzir seus games, caem no erro de seguir as tendências do mercado. A pressão da mídia e dos fãs dificulta inovações muito drásticas. Na impossibilidade, preguiça ou medo de inovar, as grandes acabam cometendo erros de lançar jogos ‘mais do mesmo’ ou pior, copiados de outras franquias de sucesso. E é justamente onde as grandes empresas erram que as produtoras menores acertam, acrescentando muita criatividade e inovação aos seus jogos. Algumas destas inovações são tão importantes que posteriormente são incorporadas em jogos de grandes produtoras: Mario Galaxy se inspirou na jogabilidade de Super Stardust, Metroid: Other M incorporou a de Shadow Complex e até Mortal Kombat inseriu um mini-game de Fruit Ninja na versão do PS Vita. Este mês temos um perfeito exemplo da ascenção dos jogos independentes, pois mesmo com lançamentos de títulos de grandes franquias como Resident Evil, Silent Hill e Ninja Gaiden, o jogo que mereceu nossa maior atenção foi Journey, lançado exclusivamente para PS3. Não deixe de conferir a análise de Journey, um jogo que nos impressionou muito. Relaxe e aproveite, seja bem-vindo à Arkade.

Raphael Cabrera

ISSN 2175 - 4071

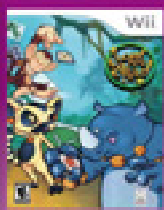
Revista Arkade - Rua Lamenha Lins, 62, 3° Andar,
CEP 80250-020 - Centro - Curitiba/PR, Brasil
Email: contato@arkade.com.br

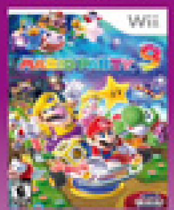












Loja Centro

Rua do Seminario, 222 Centro - São Paulo
Tel: 3326-0045
Horario de Funcionamento:
Seg a Sex: 9h as 18:30h
Sab: 8:30h as 17h

Loja Shopping Tamboré

Av. Piracema, 669 loja - 462A Tamboré - Barueri
Tel: 3581-0393 / 3581-0394
Horario de Funcionamento:
Seg a Sab: 10h as 22h
Dom e Feriados: 14h as 20h

Enviamos Por Sedex para todo o Brasil

ÍNDICE






AON





Kinect: sim ou não?

Oi Arkade, gostaria de saber se realmente vale a pena comprar o Kinect. Já existem bons jogos ou boas franquias para ele? Obrigado!
Via Formspring

Arkade: Isso é bem relativo. Os jogos bons para Kinect não são jogos hardcore, mas jogos casuais, mais focados na diversão sem compromisso. Michael Jackson Experience, UFC Personal Trainer, Fruit Ninja Kinect e Haunt são alguns exemplos de bons jogos. Nossa recomendação é: compre apenas se você tiver (bastante) espaço para jogar e pessoas divertidas para jogar com você!

Hack 'n slash no PC

Arkade, gostaria de uma indicação de alguns bons hack 'n slash para PC, rola?
Via Formspring

Arkade: Claro que rola! Nossas dicas são: Darksiders, Rusty Hearts, Shank 1 e 2, Diablo, Torchlight. Lembrando que, em breve, os PCs receberão os promissores Diablo III, Darksiders II e Torchlight II.

Gears of War 4

Galera, será que alguém por aí sabe se haverá alguma continuação para a série Gears of War? Por favor, falem que sim! E parabéns pela ótima revista e blog!
Via Formspring

Arkade: Nenhum pronunciamento oficial foi feito pela Epic Games (que atualmente está trabalhando em um projeto menor, o game Fortnite), mas, dada a importância da série Gears of War, é muito pouco provável que a franquia seja deixada na geladeira. O mercado é movido por dinheiro, e Gears rende milhões de dólares aos seus produtores. Mais cedo ou mais tarde um novo jogo deve ser anunciado!


ASSINE A REVISTA ARKADE
E RECEBA AS PRÓXIMAS EDIÇÕES NO SEU E-MAIL
CLIQUE AQUI PARA ASSINAR!

EASTER EGGS

Em I Am Alive, quando você encontrar o apartamento de sua família, suba as escadas e entre no quarto desarrumado à direita. Dentro de uma mala aberta sobre a cama, há um boneco de um Raving Rabbid, os famosos coelhos malucos da Ubisoft.





CURIOSIDADES

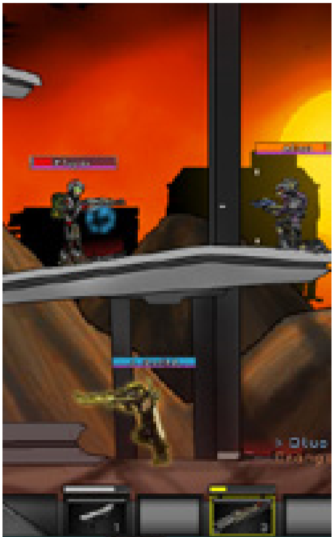
Os botões do controller do Playstation foram cuidadosamente planejados: de acordo com o designer Teiyu Goto, o [triângulo] seria um ponto de vista, representado pela cabeça de uma seta, o [quadrado] representa papéis, documentos e menus, enquanto O e X seriam, respectivamente, símbolos de confirmação e negação. As formas geométricas coloridas foram escolhidas para facilitar a memorização.

QUAL É ESTE JOGO?



Resposta da edição anterior: Toilet Kids

JOGOS EM FLASH



Clique aqui para jogar

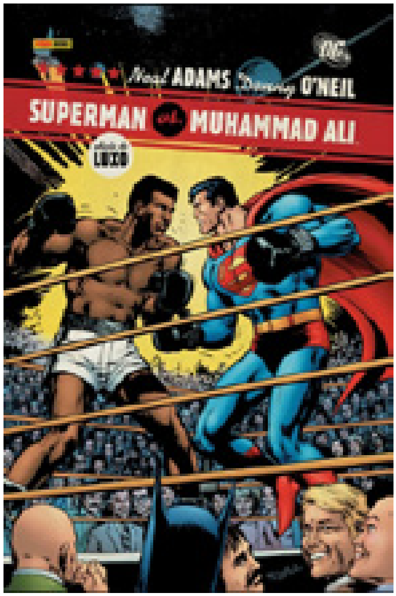
Raze 2

Raze 2 é um shooter com pitadas de plataforma que não deve nada aos melhores games do gênero. No comando de um soldado terrestre, você deve se aventurar em um planeta hostil enquanto enfrenta uma enorme horda de alienígenas fortemente armados. Depois que você detonar as 15 difíceis missões dos humanos, você pode experimentar o outro lado da moeda, acompanhando a trama como um alienígena caçador de humanos. Tudo isso acompanhado de uma mecânica de jogo repleta de upgrades e possibilidades de customização, que permitem que você melhore seu soldado e suas armas. Raze 2 é um jogo longo, desafiador e relativamente complexo, que oferece uma experiência rica tanto para quem curte shooter quanto para quem curte plataforma.

CULTURA

Superman Vs. Muhammad Ali,

Neal Adams e Denny O'Neil



Um encontro de gigantes: de um lado do ringue, Superman. Do outro, Muhammad Ali, a lenda do boxe. Um embate histórico que foi originalmente publicado em 1978, e volta agora em uma bela edição de capa dura, com conteúdo extra, introdução assinada pelo próprio Neal Adams e muito mais! A história coloca os dois titãs no ringue para a salvação do planeta: a raça alienígena Scrubb planeja destruir a Terra. O soberano Scrubb aceita poupar a Terra desde que o campeão de sua raça seja derrotado por um campeão terrestre. Superman e Muhammad Ali se candidatam e, para decidir quem representará nosso planeta nesta batalha decisiva, eles devem medir forças no ringue. Superman Vs. Muhammad Ali não é apenas uma HQ, é um item de colecionador indispensável para fãs de boxe e também para fãs do Superman.

Dead Island
PC, PS3, X360

Diamantes infinitos: Na sétima fase, você encontra a chave do cofre da casa do prefeito, que está cheio de diamantes. Pegue os diamantes, depois vá para os esgotos. Em seguida, dê a volta e retorne até a casa do prefeito. Os diamantes estarão no cofre novamente. Considerando que você pode trocar os diamantes por dinheiro, esta é uma boa maneira de arrecadar uma grana extra!



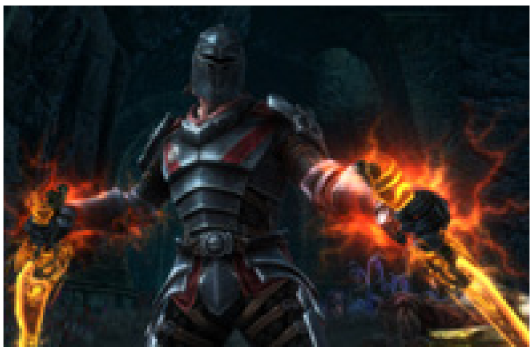
Silent Hill: Downpour
PS3, X360

Ouça o tema clássico de Silent Hill 1: Já no início do jogo, você irá passar por um restaurante. Na área do bar, você pode entrar por trás do balcão e pegar algumas moedas na caixa registradora. Em seguida, vá até a jukebox que fica no canto do estabelecimento e coloque as moedas na máquina: ela tocará o tema clássico do primeiro jogo da série.



Kingdoms of Amalur: Reckoning
PS3, X360

Itens de Kingdoms of Amalur em Mass Effect 3 e vice-versa: Esta dica é muito simples: baixe a demo do RPG Kingdoms of Amalur: Reckoning. Jogue a demo até o final e pronto, você desbloqueará uma nova armadura (a Reckoner Knight Armor) e uma nova arma (o Chakram Launcher) em Mass Effect 3! O contrário também pode ser feito: jogando a demo de Mass Effect 3, você destrava a armadura Shepard’s Battle Armor e as Omniblade Daggers no game Kingdoms of Amalur: Reckoning.



A ARKADE AGORA TAMBÉM ESTÁ NO IPAD



ACESSE PELA APP STORE BRASIL OU CLIQUE AQUI

ARKADE





ESTÚDIO MINIBOSS

Entrevista por Raphael Franck

Desenvolver um jogo não é fácil, especialmente aqui no Brasil, país que ainda não acredita no potencial deste mercado. Como garantir um lugar ao sol em um mercado tão frágil como o nosso? "Começar simples". Esta é a dica de Pedro Medeiros, game designer que, junto com a esposa Raquel "Amora" Oliveira (Diretora Geral, Animadora) fundou o MiniBoss, estúdio 100% brasileiro que ainda conta com a ajuda de Rafael Miranda (Compositor), Rodrigo Monteiro (Programador) e Karen "BitMOO" Garcia (Concept Art e Arte Finalista).

Confira nosso bate papo com Pedro Medeiros, fundador do estúdio, que além de dar dicas para quem está começando na área de desenvolvimento de jogos, conta como é o dia a dia do seu trabalho e como foi realizar Out There Somewhere, jogo de puzzle/plataforma que foi lançado recentemente.

Quem é quem no MiniBoss? Afinal, vocês contam com 3 artistas, 1 programador e 1 sound designer. Há alguém exerce a função de Game Designer? Há alguma dificuldade em trabalhar dessa forma?

Pedro: Eu acabo exercendo bastante o papel de game designer e, às vezes, de programador também. Outra coisa que acabo fazendo é a parte de som, porque o Rafa é compositor, não sound designer. Por enquanto não tivemos nenhuma dificuldade real por trabalharmos dessa forma, muito pelo contrário, acredito que quanto menos pessoas envolvidas num projeto independente, maior a chance dele dar certo.

Quais as maiores dificuldades de se ter um estúdio de games no Brasil?

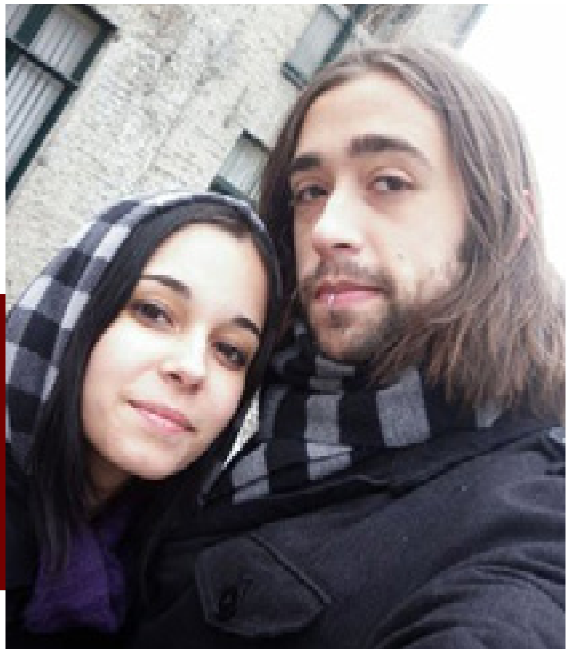
Pedro: Bom, não somos um estúdio no sentido formal, não temos empresa, então, acredito que não estamos em posição de falar das dificuldades quando se tem um estúdio de fato, mas para nós, como grupo indie, a maior dificuldade está em viver do que fazemos. No momento, os investidores e publishers se interessam mais por jogos casuais para iOS, ou algo enorme, multiplayer, 3D etc. Não é o nosso caso, e nem queremos mudar o que fazemos, então temos que fazer sem dinheiro, mesmo.

Como é a rotina de trabalho do estúdio?

Pedro: Pode-se dizer que o "quartel general" do grupo seja no apartamento que divido com a Amora, já que fomos os criadores da MiniBoss e dedicamos muitas horas do nosso tempo aos nossos jogos. Nossa rotina se resume a fazer tudo o que é "trabalho de verdade" (na grande maioria das vezes arte para jogos mobile de empresas brasileiras e de fora) e depois, no nosso tempo de descanso, voltamos para as coisas da MiniBoss.

"Quanto menos pessoas envolvidas num projeto independente, maior a chance dele dar certo."

(sobre o design de games)



Out there Somewhere não é o primeiro trabalho de vocês, porém é o primeiro consolidado como um produto comercial. Quais foram as principais diferenças no desenvolvimento?

Pedro: Acho que a principal diferença foi que, desta vez, eu estava programando um jogo inteiro sozinho, e nós tivemos a fase de finalização de um jogo que nunca havíamos tido antes. Isso foi bem diferente e intenso, é muito difícil saber quando parar de mexer no projeto. Depois que decidimos que iríamos vender o Out There Somewhere, veio toda a parte do lançamento, que também nunca havíamos vivenciado.

Limbo, Braid e Super Meat Boy são jogos indie de enorme sucesso, todos do gênero side scrolling, mas cada um com sua mecânica. Vocês acreditam que para se obter sucesso em algum jogo é necessário seguir uma fórmula escolhendo um determinado gênero?

Pedro: Eu acho que é necessário partir de algum ponto, mas modificar as regras do gênero. Tanto Limbo quanto Braid e Super Meat Boy quebram diversas regras dos jogos de plataforma e criam algo completamente novo. Com Out There nós tentamos fazer o mesmo, utilizando a mecânica de teletransporte. Não é a escolha do gênero que deixa o jogo bom, mas sim como você brinca com ele e com as regras dele.

De onde veio a ideia da mecânica dos teletransportes em Out There Somewhere?

Pedro: Nós nunca planejamos que a mecânica de teletransporte seria a principal característica do jogo. Out There Somewhere era para ser um jogo comum de plataforma com tiros, armas e inimigos. Quando fui testar se a bala da arma estava colidindo com a parede, fiz que o personagem aparecesse onde a bala encostava, assim podia ver através do próprio personagem, onde a bala estava batendo. Nesse momento me dei conta de que tinha uma mecânica legal em mãos, comecei a fazer uns testes, e algum tempo depois já tinha várias ideias de puzzles.





Talbot's Odyssey

Vocês obtiveram o retorno esperado com o lançamento comercial de Out There Somewhere?

Pedro: Nós tivemos um feedback muito positivo em relação a reviews, opiniões dos jogadores, gente interessada no que temos feito, etc. Mas financeiro, não muito. O jogo vendeu muito mais do que estávamos esperando, a maioria das compras foi feita aqui no Brasil, e para um jogo pequeno e simples, achamos que foi bem.

Atualmente muitos desenvolvedores independentes preferem usar Unity 3D a Flash. O Miniboss tem alguma preferência quanto a engine ou isso depende do produto que vocês querem desenvolver?

Pedro: Depende do produto, do time envolvido e do que pretendemos fazer com o jogo. O Out There Somewhere foi feito em Game Maker, que era a ferramenta mais simples que tínhamos em mãos na época, já que eu seria o programador. Já o Talbot's Odyssey está sendo feito em uma engine própria, a Halley, que está sendo desenvolvida pelo Rodrigo, nosso programador.

Quais jogos e empresas "inspiram" os membros da MiniBoss?

Pedro: Várias empresas nos inspiram. Acho que podemos dar destaque para Nintendo, Valve, Team Meat, Bay 12, Lucas Arts e Vanillaware. E jogos, são muitos, mas entre eles estão a série Megaman, a série Zelda, Flashback.


Out There Somewhere

O que vocês acham da atual situação da indústria de games no exterior, principalmente o mercado de games independentes?

Pedro: Eu acho que estamos em um momento importante na história dos jogos. Está acontecendo uma espécie de "revolução" indie, onde os jogos não precisam ser AAA, extremamente comerciais, e os estúdios estão podendo arriscar novamente. Eu sinto que os jogos estão começando a ser reconhecidos como arte e estão amadurecendo. No geral é um bom momento para a indústria.

Certa vez perguntaram ao Miyamoto [criador de Super Mario e Zelda] qual jogo ele gostaria de ter criado. Ele respondeu Katamari Damacy. Vocês têm algum jogo que gostariam de ter sido os criadores?

Pedro: Bom, eu sinceramente adoraria ter criado Flashback, da Delphine Software. Aquele jogo é lindo!

Alguma dica para quem está começando na área de criação de jogos?

Pedro: Comece simples. Se você quer começar a fazer jogos tem que começar simples, é muito fácil cair na armadilha de tentar fazer o próximo "grande jogo" logo de cara.

Com certeza vocês já têm alguns planos para o futuro. Uma versão definitiva de Talbot está nesses planos?

Pedro: Estamos trabalhando nela! Infelizmente não temos como nos focar completamente no Talbot agora, mas temos mais jogos sendo feitos! Atualmente estamos trabalhando em um mini-jogo, que é inspirado em roguelikes e em jogos de ritmo. Ele provavelmente vai se chamar Deepest Dungeons of Doom!



Deepest Dungeons of Doom



CLIQUE PARA OUVIR O NOSSO PODCAST



ZANGIEF

STREET FIGHTER II

A última edição da Arkade recebeu muitos elogios por sua máscula capa, dominada pelo gigantesco Red Cyclone, Zangief. Pois bem, considerando que o Zangief tem tantos fãs, nada mais justo do que prestarmos uma homenagem a ele aqui na revista!

Criado por Akira Yasuda para o clássico Street Fighter II, o russo é tido como o primeiro personagem em jogo de luta com um estilo de combate embasado em agarrões.Literalmente um gigante - com mais de 2 metros de altura e 115 quilos de músculos, pelos e cicatrizes - Zangief é força física em estado bruto, e seu estilo de luta mistura técnicas de luta livre onde não há espaço para magias: valem apenas agarrões, porradas diretas e seus famosos pilões.





Victor Zangiev: inspiração peluda

Nascido e criado na extinta União Soviética, Zangief possui um profundo senso de patriotismo, pois suas primeiras participações no torneio Street Fighter eram apenas para representar sua terra natal no torneio.

Conhecido por sua jogabilidade um pouco complicada - boa parte de seus golpes exige que o direcional seja rotacionado em 360 graus -, Zangief se torna uma arma letal nas mãos de um jogador habilidoso, o que faz dele um personagem muito querido pelos gamers. Nos Estados Unidos, o Red Cyclone só fica atrás de Ryu e Guile em termos de popularidade!

Quando não está lutando, Zangief gosta de passar um tempo com seus amigos políticos. Em seus variados finais na série, já pudemos vê-lo até mesmo ensaiando uns passos de dança cossaca junto do antigo presidente da União Soviética, Mikhail Gorbachev.

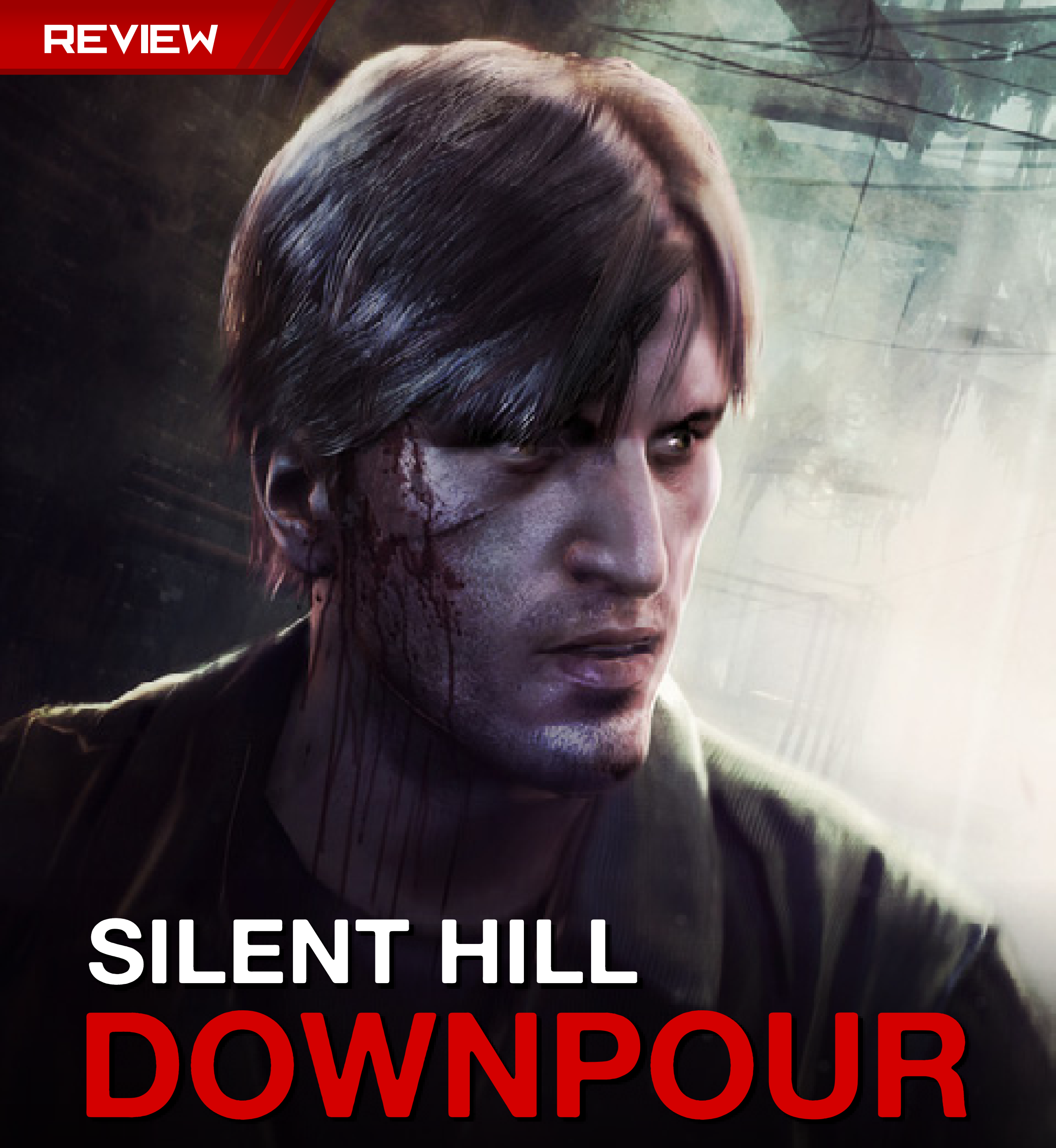
Falando em política, Zangief também possui muito em comum com Mike Haggar, o prefeito de Metro City e protagonista da saudosa série Final Fight. Em Street Fighter IV, o gigante possui até uma roupa alternativa que é o clássico macacão de Haggar.

Um fato curioso é que inicialmente o nome de Zangief seria “Vodka Gobalsky”, mas (felizmente), este nome bizarro foi abandonado antes do lançamento de Street Fighter II. Reza a lenda que seu nome oficial veio do lutador Victor Zangiev, um wrestler russo real que era tão peludo e musculoso quanto o poderoso Red Cyclone do mundo dos games!




A Maior Feira de Games
da América Latina chega a São Paulo
50%
LOADING ...
11, 12, 13 e 14 outubro
www.brasilgameshow.com.br
EXPO CENTER NORTE
CENTRO DE EXPOSIÇÕES E CONVENÇÕES
BGS
BRASIL GAME SHOW

REVIEWS



SILENT HILL DOWNPOUR

Embora ainda não esteja a altura dos primeiros games, Silent Hill: Downpour mantém a essência da série e conta uma boa história.

X360, PS3 | Terror | 1 jogador | Produtora: Vatra Games | Publisher: Konami



A série Silent Hill já experimentou muito em sua tentativa de voltar a boa forma dos primeiros jogos da série. Em Homecoming, tivemos um jogo focado em combates. Em Shattered Memories, as lutas foram eliminadas, restando ao jogador a exploração e a fuga. Depois de tantas experiências, é bom saber que Silent Hill: Downpour é um jogo melhor balanceado, que mescla elementos de ontem e de hoje para criar um título que não é tão bom quanto os primeiros jogos, mas se esforça para colocar a série novamente nos eixos.

A trama de Silent Hill: Downpour nos coloca na pele de Murphy Pendleton, um presidiário violento e de reputação questionável. Pendleton estava sendo transferido para outra prisão quando o caminhão que lhe transportava sofre um acidente, deixando-o livre. Seria um sonho, se o tal acidente não tivesse ocorrido justamente em Silent Hill, cidade que, como já bem sabemos, não é o melhor lugar do mundo para alguém curtir a liberdade.

Em Silent Hill nada acontece por acaso: a cidade quis que Pendleton caísse ali, para fazê-lo desvendar seus mistérios enquanto repensa sua própria vida. Silent Hill sempre foi uma espécie de provação, pela qual os personagens precisam passar para superar traumas e se tornarem melhores. Assim, no decorrer da trama, acompanhamos histórias paralelas tanto da cidade, suas lendas e seus habitantes, quanto do passado de nosso protagonista.

A trama do jogo é sem dúvida seu ponto alto, pois mistura a vida do protagonista com a história da cidade de maneira dinâmica e imersiva. Os personagens são enigmáticos, mas também carismáticos, e você irá se surpreender com o próprio protagonista enquanto descobre mais detalhes sobre seu passado e o misterioso crime que ele cometeu.

A narrativa se desenrola de uma maneira que foge um pouco ao padrão da série: embora você sempre tenha um objetivo principal para cumprir, há mais liberdade de exploração. Não no nível "faça o que quiser" de um jogo estilo sandbox, mas há liberdade o suficiente para que possamos ir mais fundo na cidade do que qualquer outro jogo da série já permitiu.

Diversas casas e estabelecimentos podem ser visitados, e cada um deles possui uma missão paralela, um puzzle para ser resolvido, uma história para ser contada. Cada um destes elementos é uma peça, que pode ser encaixada nas demais para compor o enorme quebra-cabeças que é Silent Hill. Há muito mais intimidade com a cidade desta vez; em cada casa podemos descobrir mais sobre seus habitantes e suas lendas urbanas.

Esta exploração demanda paciência, pois muitas vezes há um cadeado, um puzzle excepcionalmente complicado, ou algo do tipo para atrasar seu progresso. Mas quanto mais você explo-



ra, mais há para ser explorado: uma casa de um lado da cidade pode dar uma pista sobre como entrar em uma loja do outro, ou você encontra uma chave em um lugar aparentemente aleatório que abre a porta de alguma casa nas redondezas. Tudo está de certo modo interligado, e o game recompensa os mais pacientes não só com detalhes sobre a mitologia da cidade, mas também com itens e armas que podem ser bem úteis.

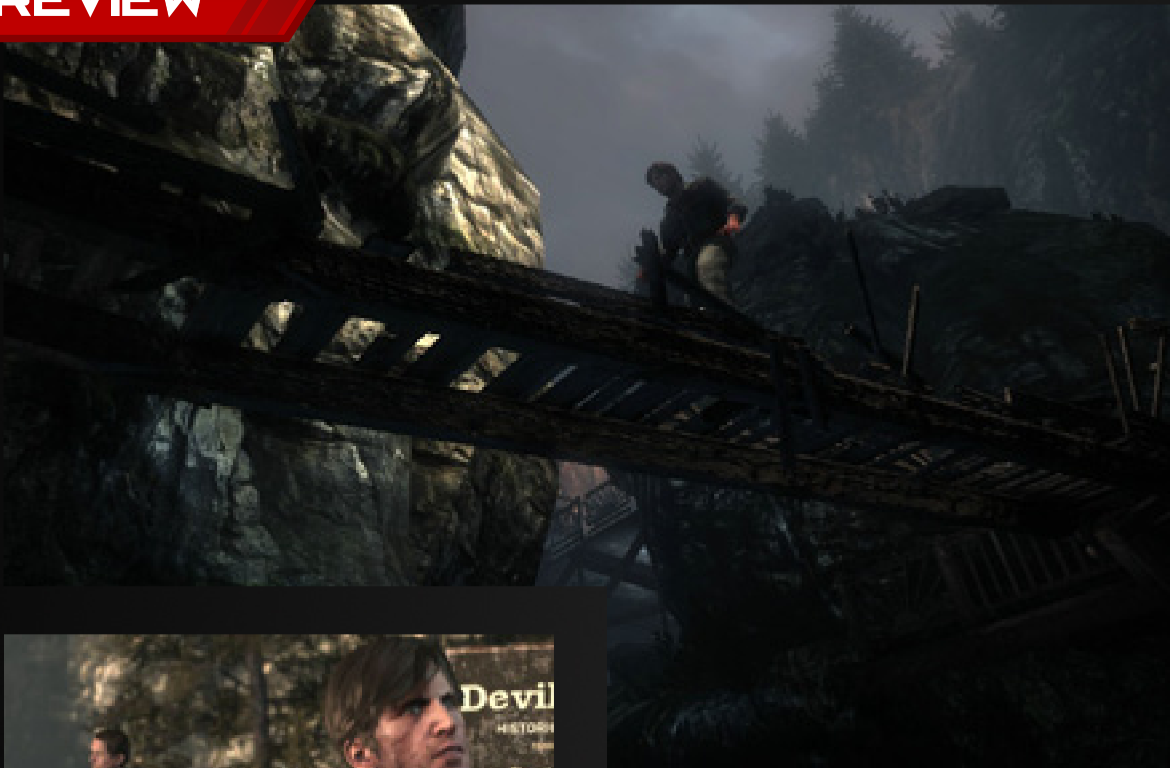
Claro que explorar Silent Hill não é uma tarefa das mais simples, afinal, as fantasmagóricas ruas da cidade estão repletas de monstros e outras criaturas sinistras. Em se tratando deles, Silent Hill: Downpour dá uma escorregada: além de muita reciclagem de monstros, todos eles são bem ge-








COLT





néricos. As criaturas de antigamente eram mais criativas, podendo até ser interpretadas como as facetas da personalidade do protagonista. Desta vez, são só criaturas genéricas mesmo.

Outro fator que não ajuda nestes combates é o sistema de combate. Embora brilhantemente apresentado em um tutorial brutalmente chocante, a jogabilidade com armas brancas é repetitiva e ineficaz, pois o jogo não conta com um sistema de mira decente. Para piorar, mesmo armas aparentemente resistentes como machados ou canos de ferro se quebram após meia dúzia de golpes.

Com armas de fogo a situação não melhora muito: Pendleton deve sofrer de mal de Parkinson ou algum outro problema no punho, pois não consegue manter a firmeza quando segura uma pistola. Some esta tremedeira ao sistema de mira ineficaz já mencionado, e você terá uma base de quão trabalhoso é o ato de mirar com precisão.

Este sistema de combate fica ainda mais deficiente quando percebemos que nosso personagem só pode car-



regar uma arma de cada vez. Como as armas não duram muito, será frequente você se ver de mãos vazias nas piores situações, tendo de apelar para os nada eficazes socos, ou dar um jeito de se esgueirar e sair correndo.



Por falar nisso, correr é algo que estraga alguns dos momentos mais clássicos da série: as visitas ao otherworld, a versão sombria da cidade, com suas grades enferrujadas e seus corpos mutilados pelas paredes. O que antes era um verdadeiro teste de coragem se tornou uma perseguição que não tem sentido nenhum, o que acabou com todo o impacto destas incursões ao lado (ainda mais) obscuro de Silent Hill.



Nestes momentos, uma mortífera luz vermelha lhe persegue, e você deve correr para fugir dela, se esquivando de obstáculos e fazendo o possível para atrasá-la. Embora rendam uma boa dose de adrenalina, estas perseguições além de inúteis são exercícios de tentativa e erro: você terá que memorizar o local de armadilhas, obstáculos e portas se quiser ter sucesso, o que significa refazer o mesmo percurso algumas vezes.

Silent Hill: Downpour mantém a qualidade da série no quesito ambientação: a onipresente névoa branca continua presente, bem como os inexplicáveis abismos no final de algumas ruas. Temos também muita chuva, que desperta os monstros de suas tocas e os deixa ainda mais vorazes. Estes elementos, aliados à dimensão da cidade e suas construções sombrias tornam Silent Hill mais assustadora e opressiva do que nunca.

Muita gente ficou com medo dos rumos que a trilha sonora iria tomar, afinal, este é o primeiro Silent Hill que não traz a assinatura do experiente Akira Yamaoka neste departamento. Se você estava entre os temerosos, pode respirar aliviado. A trilha sonora de Downpour - assinada pelo compositor Daniel Licht, responsável pela trilha do seriado Dexter - é muito boa, e consegue manter a essência da série sem ter medo de se mostrar autêntica. Tirando a música do Korn que realmente não casa com o game, o restante da trilha sonora é extremamente competente, ajudando a criar a imersão que o game demanda.









Por fim, vale ressaltar que Silent Hill: Downpour é claramente dividido em três atos. O primeiro pode parecer chato e repetitivo, mas não se deixe enganar, pois "o meio" do game melhora bastante. A parte final perde pontos por ficar muito focada nos ineficazes combates, mas entrega uma boa batalha final e, dependendo de suas ações no decorrer do game, irá levá-lo a quatro finais diferentes.

Silent Hill: Downpour é um jogo de altos e baixos: ele mantém a essência de um bom survival horror e apresenta uma história envolvente, acompanhada de uma liberdade e um aprofundamento na mitologia da cidade que são muito bem-vindos. Por outro lado, mantém-se preso à algumas mecânicas de jogo ruins e ultrapassadas. Ainda assim, o game proporciona um dos melhores passeios por Silent Hill dos últimos anos.

Avaliação

Visual	★★★★☆
Gameplay	★★★☆☆
Diversão	★★★★☆
Áudio	★★★★½

- \+ **História interessante**
- \+ **Liberdade de exploração**
- \+ **Mantém a essência da série**
- − **Jogabilidade ultrapassada**

Nota final: 77

REVIEW



JOURNEY

Com seu estilo minimalista, Journey encanta por oferecer uma experiência fluida, que aproxima (ainda mais) os games das obras de arte.

PS3 | Aventura | 1 a 2 jogadores | Produtora: Thatgamecompany | Publisher: Sony



Videogames já são legalmente classificados como obras artísticas, mas que games são obras de arte, todo gamer que se preza já sabe há tempos. O que dizer então de um jogo que mistura em uma coisa só todo o conceito de videogame e de obra de arte? Journey é a resposta.

Produzido pela thatgamecompany, mesma produtora de Flow e Flower (ambos exclusivos do PS3), Journey é muito mais uma experiência interativa do que um jogo de videogame. Ele quebra os paradigmas mais básicos do mundo dos games: não há placar, não há barra de energia, não há marcador de vidas... não há nada!

Em Journey, acompanhamos a trajetória de uma estranha figura enrolada em um manto, que vaga pelo deserto em direção a uma montanha de cume luminoso no limite do campo de visão. E isto é tudo o que você deve fazer no jogo: chegar até a tal montanha, onde supostamente uma estrela caiu do céu.

Com uma jogabilidade simples e extremamente funcional, o jogador atravessa desertos, templos antigos e ruínas maltratadas pelo tempo. Pode-se fazer isso correndo, planando ou surfando pela superfície das dunas. Usando seu manto - que possui algum tipo de poder mágico - nosso viajante pode planar, uma habilidade que não dura muito tempo, mas é bastante útil para cobrir grandes distâncias no meio do mar de dunas.

Aliás, Uncharted 3 que nos perdoe, mas as dunas de Journey são as mais belas já construídas em um videogame. Elas se movem conforme o vento sopra, se movendo e se espalhando com tal fluidez e realismo que passam a sensação de estarem vivas.

Esta beleza fica evidente também em pequenos detalhes: o rastro de seu personagem é desenhado enquanto ele se locomove pela areia, a luz do Sol que inunda os cenários mostra o brilho da areia de uma maneira surreal, e as inscrições em seu manto emanam belos padrões de luz enquanto você plana de um lugar para outro.

A mecânica de Journey segue o mesmo estilo minimalista: se mover, pular e emitir sons é tudo o que você pode fazer no jogo, mas isso é mais do que suficiente para aproveitar a grande experiência que o game oferece. Seu personagem não fala, mas emite ruídos musicais que fazem com que elementos do cenário ganhem vida, seja para lhe oferecer mais impulso em um salto ou para lhe apontar o caminho correto.



Com cenários vastos, que passam por desertos, templos e montanhas, Journey impressiona com a riqueza de seu mundo. Os cenários são simples, mas cada monumento e cada duna se encaixa com perfeição no universo do game. Vestígios de uma civilização antiga se espalham pelo cenário, e essa é a parte viva da história, que é revelada conforme se progride no jogo.

Falando em história, Journey é um jogo extremamente minimalista. Você não irá ouvir nenhuma voz, nenhuma palavra, nenhuma narração, e mesmo assim compreenderá o que se passa. Passado e presente se misturam para contar uma história de uma forma simples e acessível, que qualquer um pode entender sem a necessidade de saber inglês, espanhol, ou japonês. Basta estar de olhos abertos para poder acompanhar o desenrolar da história.







À primeira vista, Journey pode parecer um game solitário, mas seu estranho modo multiplayer é algo que funciona muito bem. Você pode encontrar aleatoriamente outros personagens - que são idênticos ao seu - no meio do deserto enquanto joga. Não há um nome, uma gamertag, nada que permita que você saiba com quem está jogando. É um outro jogador qualquer que, em sua própria jornada, acabou esbarrando em você. A partir daí vocês podem, ou não, seguir juntos até o final.

Não há nenhuma forma de comunicação. Os personagens "conversam" por meio dos mesmos sons musicais que você usa para interagir com o

ambiente. Porém, por incrível que pareça, esta forma de comunicação funciona, e faz com que o modo cooperativo seja muito mais uma questão de feeling do que de obrigatoriedade. Você pode simplesmente se afastar do outro jogador e seguir seu rumo a qualquer momento, sem que haja uma penalidade.

Mas ele pode te seguir, afinal, seja com uma ou com várias outras pessoas, experimentar Journey cooperativamente é algo recompensador, e o fator mistério envolvido em não sabermos quem está "do outro lado" torna tudo muito mais interessante, e totalmente diferente do que estamos acostumados a ver no mundo dos games.

Journey é um jogo curto, pode ser terminado em duas ou três horas tranquilamente, mas isso não é necessariamente um ponto negativo, pois tudo o que vivenciamos no decorrer do game compensa seu pouco tempo de duração.

Considerando o fator custo-benefício (o game custa apenas 15 dólares na PSN), Journey é sem dúvida uma experiência inovadora, feita mais para ser sentida do que jogada. Este é um daqueles jogos classificados como art games, e poucas vezes um rótulo definiu tão bem um produto: Journey é um jogo, mas antes disso é uma obra de arte interativa e, embora nem todos gostem deste tipo de jogo, é fato que os que gostam vão se deliciar com esta bela, minimalista e curta jornada.



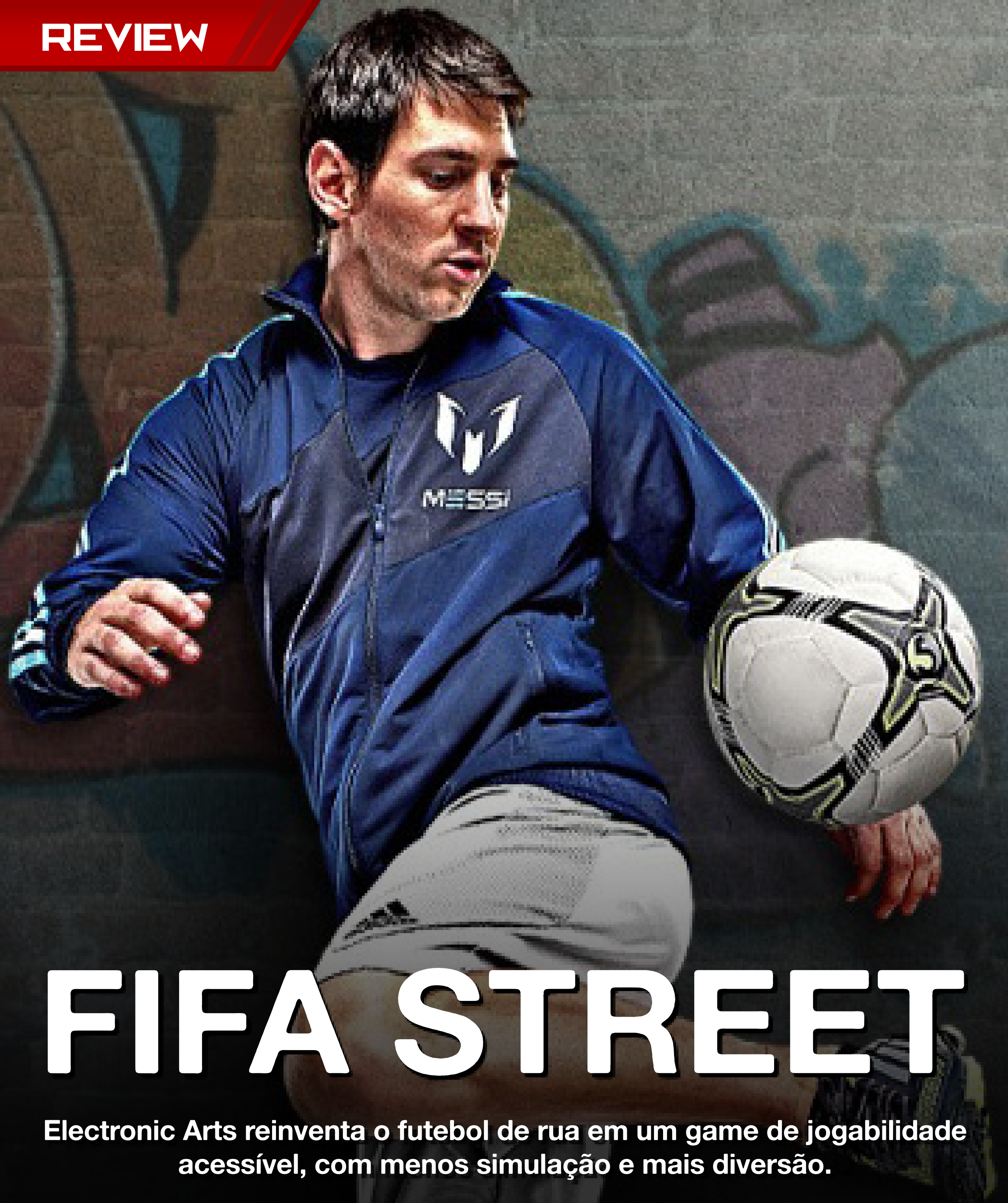
Avaliação

Visual	★★★★★
Gameplay	★★★★½
Diversão	★★★★½
Áudio	★★★★★

\+ Experiência única
\+ Belo visual
\+ Multiplayer inovador
– Curta duração

Nota final: 95

REVIEW



FIFA STREET

Electronic Arts reinventa o futebol de rua em um game de jogabilidade acessível, com menos simulação e mais diversão.

X360, PS3 | Esporte | 1 a 10 jogadores | Produtora: EA Canada | Publisher: EA Sports

Até pouco tempo atrás, quem gostava de jogos de futebol ficava restrito à simulação realista das duas maiores franquias do gênero: FIFA e Pro Evolution Soccer. Agora, a Electronic Arts decidiu que há espaço no mercado para um jogo mais leve, com uma pegada mais arcade. E assim, ressurge FIFA Street, uma franquia que esteve sumida desde 2008, mas ainda diverte com sua proposta descompromissada do futebol desregrado jogado nas ruas e várzeas.



Estes 4 anos de descanso serviram para deixar o game mais maduro: este não é apenas um jogo de futebol sem regras para jogar com os amigos (embora esta seja a melhor forma de aproveitá-lo), temos até um pseudo-modo carreira, o World Tour, onde você forma seu time e desafia outras equipes para se tornar um peladeiro profissional, se é que existe tal coisa.



No modo World Tour, você desafia outros times em campos de todo o mundo, das belas praias do Rio de Janeiro ao terraço de um prédio em Shanghai ou um campo improvisado na frente da catedral de Notre-Dame, em Paris. Conforme você avança, ganha pontos de experiência que podem ser utilizados para comprar novos dribles e deixar seu time melhor.



A jogabilidade do game empresta um pouco do que vimos em FIFA 12, mas é bem mais acessível. Há certa profundidade para ser explorada pelos mais habilidosos, mas mesmo quem nunca jogou um game de futebol na



vida conseguirá fazer alguns dribles bonitos já nas primeiras partidas, em uma curva de aprendizado que é muito mais amigável do que a vista nos simuladores que saem todo ano.

Por ignorar boa parte das regras oficiais do futebol, FIFA Street também pode agradar os leigos no esporte, que não sabem o que é um impedimento, por exemplo. Não há impedimentos em FIFA Street. Nem laterais, nem faltas, nem mesmo árbitro! Como o próprio título sugere, este é o futebol jogado nas ruas, onde a diversão é mais importante do que as regras. Claro que nem tudo é assim e, para os mais conservadores, temos um modo Futsal com todas as regras oficiais do esporte.

Alguns modos de jogo, você inclusive já deve ter jogado, com seus amigos: partidas 5-contra-5, ou o modo Panna, que aqui no Brasil muita gente chama de "Golzinho", onde temos dois jogadores de cada lado e nenhum goleiro. O campo e as traves são bem menores, e o que conta é o domínio de bola e a diversidade de dribles e malabarismos com a bola, especialmente o humilhante drible por baixo das "canetas" do adversário. Estas ações valem pontos que, quando somados, fazem os gols valerem mais.

Temos ainda um interessante modo de jogo chamado Last Man Standing: também com traves menores e sem goleiro, neste modo seu time perde um jogador cada vez que você faz um





gol. Isso mesmo, o seu time perde um jogador, e não o time adversário! A ideia é que a partida se torne cada vez mais desafiadora, pois você terá que atacar e defender com cada vez menos jogadores, até ficar com apenas um jogador em campo, o que encerra a partida.

O fato de ser um jogo predominantemente sem regras não significa que este seja um jogo sem grandes times e atletas: times como Manchester United, Barcelona e Real Madrid e dezenas de outros estão presentes, bem como diversas seleções e alguns “times dos sonhos” que você pode destravar enquanto joga. Cada time é devidamente estrelado com seus respectivos craques.



O grosso do jogo está amparado em FIFA 12, tanto em sua engine quanto em sua jogabilidade. O visual mantém os acertos e erros de FIFA 12, trocando os grandes estádios pelos já mencionados campos em locais exóticos. Todo o jogo mantém o ar urbano proposto, com grafittis nos menus e músicas variadas, onde temos até composições de artistas brasileiros. Sem narrador, o jogo permite que ouçamos os sons da partida, resmungos dos jogadores e tudo mais.

Embora a jogabilidade seja semelhante a de FIFA 12, aqui ela é muito mais amigável, contando com alguns recursos que enaltecem o trabalho individual: mantendo pressionado um botão, seu personagem assume uma postura defensiva, mantendo a bola mais presa. Com alguns giros e artimanhas no analógico direito, você executa os mais insanos dribles. Mesmo o tradicional chute a gol é executado de maneiras bem estilosas.



O sistema de colisões realista também é herdado de FIFA 12, mas, neste caso, a coisa não funciona muito bem: em um campo enorme, com 11 jogadores de cada lado, este sistema até funcionou bem, mas em campos pequenos os jogadores acabam se trombando mais, e o que poderia ser um drible épico pode acabar se tornando uma trombada patética.

Por conta disso, você acabará vendo jogadores "se enroscarem" de maneiras um pouco estranhas em uma dividida mais dura. Se um dos enroscados for o seu goleiro, é bem provável que você tome um gol, pois ele não irá se recuperar a tempo de defender suas traves. Apesar destes encontrões desajeitados, a jogabilidade flui de maneira consistente na maior parte do tempo.









Jogar no mesmo console com os amigos sempre é mais legal, mas, FIFA Street possui ainda um bom modo de jogo online que estimula partidas regionais, colocando o jogador para enfrentar outros times em sua própria localidade, com rankings locais que são integrados à rede EA Sports Football Club. Uma pena que alguns modos de jogo divertidos - como o Panna e o Last Man Standing - não estão disponíveis para partidas online.

Outro ponto que anda recebendo críticas no modo online é o fato de não podermos jogar com nenhum time licenciado. A EA afirma que fez isso para deixar as coisas mais balanceadas e estimular a utilização das equipes próprias criadas no modo World Tour, mas não se pode negar que é um pouco frustrante não poder fazer aquele embate épico entre Brasil e Argentina com outros jogadores online.

Além disso, é bem pouco provável que isso ajude no balanceamento, pois, conforme já dissemos, quanto mais você joga com seu time próprio, melhor ele fica com a compra de habilidades. Assim, se você comprou seu jogo ontem, e desafiar um cara que joga há um mês, será massacrado, pois o time adversário certamente estará melhor "equipado" com mais dribles e habilidades.

FIFA Street está para um jogo de futebol como Twisted Metal está para um jogo de corrida: temos elementos comuns, mas a experiência é totalmente diferente, com a simulação e o realismo sendo deixados de lado em prol do "futebol arte" e da diversão. Acessível e fluido, o game derrapa em alguns pontos, mas com certeza entrega diversão rápida e descompromissada para quem manja muito de futebol e também para quem não manja quase nada.



Avaliação

Visual	★★★★☆
Gameplay	★★★★☆
Diversão	★★★★½
Áudio	★★★★☆

- \+ Jogabilidade acessível
- \+ Modos de jogo criativos
- − Sistema de colisões bizarro
- − Modo online limitado

Nota final: 82

REVIEW



RESIDENT EVIL
OPERATION RACCOON CITY

Jogo fraco e repleto de falhas técnicas não faz jus aos cássicos da série Resident Evil, e torna o retorno a Raccoon City bem decepcionante.

PC, X360, PS3 | TPS | 1 a 4 jogadores | Produtora: Slant Six Games | Publisher: Capcom

Todo gamer que se preza certamente conhece os primórdios da série Resident Evil, a catástrofe de Raccoon City, e tudo mais. Resident evil: Operation Raccoon City revisita esta época, com uma trama que se passa entre o segundo e o terceiro game da série. Mas, se você gosta da série Resident Evil, é melhor que mantenha viva a memória dos games originais, pois Operation Raccoon City não honra a série, e definitivamente não oferece o retorno a Raccoon City que estávamos esperando.



A trama do game se passa durante a história dos games supracitados: as experiências da Umbrella fugiram de controle e um holocausto zumbi está dominando a cidade. Para deter a zumbizada e investigar o ocorrido, a S.T.A.R.S. envia seus melhores agentes. Sujeitos que talvez você conheça: Leon Kennedy, Claire Redfield e Jill Valentine.



Porém, não se empolgue muito, pois em Operation Raccoon City, eles não estão do seu lado. Na trama do game, você assume o papel de um agente da segurança da Umbrella, e sua missão é recolher todas as amostras do G-Virus, enquanto apaga qualquer evidência que ligue o incidente zumbi à Umbrella Corporation. A grosso modo, você deve limpar a sujeira da empresa, enquanto luta para sobreviver no caos de aberrações genéticas que se tornou a cidade.



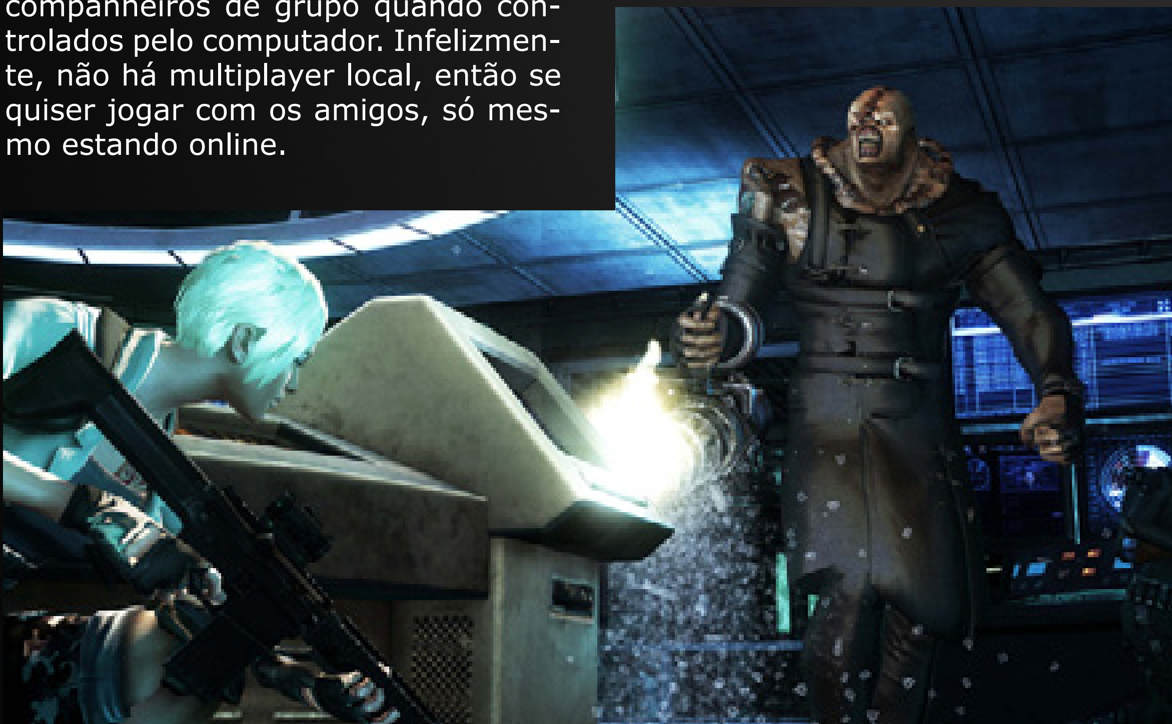
Mesmo o mais purista dos fãs não pode negar que esta premissa tinha muito potencial. Revisitar dois dos

melhores jogos da série para contar a história por um outro ponto de vista poderia ter sido o retorno às origens que a gente esperava há tanto tempo. Mas o jogo não entrega uma grande experiência nem pela sua história - que poderia ser bem melhor -, nem pelo conjunto da obra, que remete aos clássicos sem jamais chegar perto de sua grandeza.

A diferença começa já pelo estilo do jogo: este não é o retorno do survival horror, é um shooter tático em terceira pessoa, com zumbis. Sua campanha pode ser jogada por quatro jogadores online, o que se faz extremamente necessário depois que vemos o (baixo) nível da inteligência artificial dos companheiros de grupo quando controlados pelo computador. Infelizmente, não há multiplayer local, então se quiser jogar com os amigos, só mesmo estando online.

Cada integrante do grupo possui habilidades distintas, que servem como classes de personagens: temos um Medic responsável pela saúde do grupo, um Stealth que pode ficar invisível e se camuflar, entre outros. Nenhum deles possui o carisma dos heróis clássicos da série, e o fato de andarem sempre mascarados dificulta qualquer empatia por eles.

Por ser assumidamente um shooter, era de se esperar que o jogo possuísse uma boa mecânica para o que se propõe a fazer, mas não é o que acontece. Por algum motivo bizarro, a Slant 6 (produtora do game, experiente no gênero com a série Socom) optou por uma jogabilidade bem estranha, que não só é ineficaz como é frustrante na hora da ação.

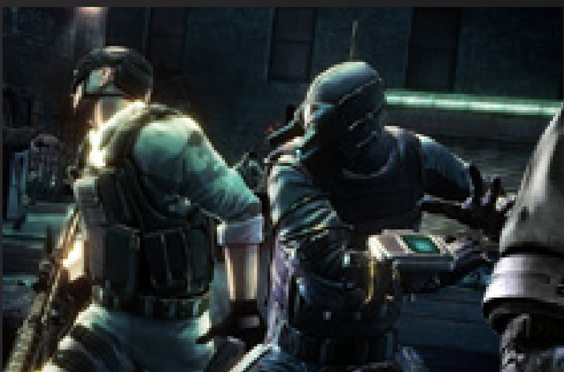


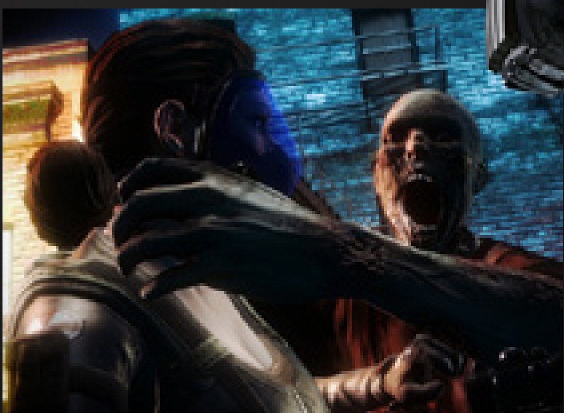
Por exemplo, o sistema de cobertura. Algo tão essencial em um shooter deveria funcionar bem, não é? Mas não funciona: ao invés de designar um botão para as coberturas, Operation Raccoon City nos entrega um sistema de cobertura automática extremamente mal elaborado. Basta você chegar perto de uma parede (ou um balcão, ou um caixote), que seu personagem gruda as costas nele, buscando cobertura.



O problema é que o jogo faz isso sempre, logo, em muitos momentos você se tornará um alvo fácil, pois seu personagem “grudou” em uma parede sem você querer. Qualquer parede







ou obstáculo se torna um esconderijo, não por que você quer, mas porque personagens e paredes se atraem como imãs, transformando o mais épico dos tiroteios em um exercício de paciência. Leve isso para as arenas multiplayer, e você terá um festival de mortes acidentais e frustrantes.

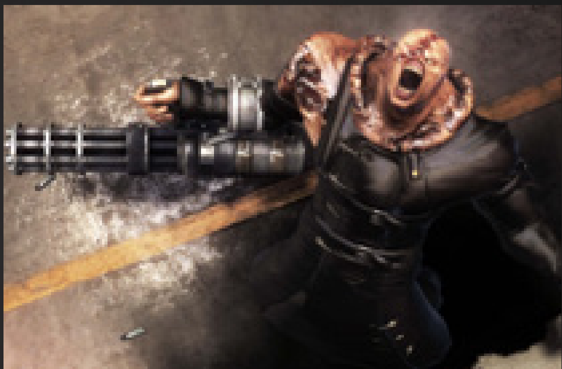
Ações básicas, como curar aliados caídos ou mesmo trocar de armas apresentam bugs que fazem o jogo parecer mal acabado. Não serão poucas as vezes em que você tentará reviver um aliado, mas o jogo vai entender que você quer pegar a arma que ele derrubou ao invés de salvá-lo. Em uma partida solo tudo bem deixar seus companheiros virarem comida de zumbi, mas em modo multiplayer, estes problemas comprometem bastante a dinâmica de jogo.

Outra coisa que compromete a experiência de jogo é sua total falta de balanceamento: de vez em quando, você consegue derrubar um Hunter com três ou quatro tiros. Em outros momentos, você gastará um pente inteiro na cara do bicho e ele não vai cair. Salvo exceções óbvias como uma espingarda calibre 12 e uma bazuca, todas as armas parecem iguais. Por outro lado, a faca - que deveria ser um recurso emergencial - é forte até demais, o que transforma o game em um hack 'n slash involuntário.





Aliás, você vai usar muito a boa e velha faca, pois a munição é escassa em Resident Evil: Operation Raccoon City. Em um survival horror, isso acontece para enriquecer a experiência de sobrevivência, mas em um shooter, ficar sem munição com tanta frequência definitivamente não é tão emocionante. Felizmente, o combate corpo-a-corpo é enriquecido com violentos movimentos de finalização que são brutais e visualmente interessantes.



Se você for infectado pelo vírus, terá que buscar uma cura rapidamente, senão seu personagem irá virar um zumbi. Caso isso aconteça, você perderá o controle sobre ele, vendo-o atacar seus aliados até que alguém lhe mate e você possa usar um respawn. Uma adição bem-vinda, que poderia ser melhor explorada em futuros games da série.

Uma coisa que ganha pontos para o game é seu fator nostalgia. Embora sua história não esteja à altura dos clássicos da série, não se pode negar que a nostalgia bate forte quando vemos lugares como a delegacia de Raccoon City, ou monstrengos como Lickers e o todo poderoso Nemesis. Mas isso não chega nem a ser um mérito do jogo, mas da força que elementos consagrados da franquia Resident Evil possuem por si só.



Tanto os novos personagens quanto os velhos possuem um visual caprichado, até os zumbis estão bem modelados. Os cenários até podem ser bonitos, mas a exagerada escuridão do game não nos deixa apreciá-los com a devida atenção. Sem dúvida é interessante ver a cara que a atual geração dá para personagens e cenários clássicos da franquia, bem como ouvir novamente sons clássicos de menus, ervas e tudo mais, que se destacam perante novos efeitos e composições genéricas.

Depois de completar a campanha principal - que dura cerca de seis horas - , você poderá se aventurar pelos modos de jogo online. Dentre eles, o que mais se destaca sem dúvida é o "Heroes", que permite que controlemos Jill, Claire, Leon, Ada e outros rostos conhecidos em um mata-mata que só acaba quando todos os "heróis" de um time são eliminados. Ainda assim, o apelo só vale pelo visual, pois os personagens clássicos nada mais são do que "skins" que agem e se movem exatamente como os demais.



Entre os outros modos de jogo online, temos variações de coisas já conhecidas, como o capture the flag (onde a bandeira é uma maleta de G-Virus) ou o deathmatch, que coloca S.T.A.R.S. contra a segurança da Umbrella contra um esquadrão de Spec Ops, tudo isso no meio de zumbis, Lickers e outras criaturas bizarras. Os modos de jogo online sem dúvida acrescentam uma boa variedade ao game, mas como tudo está engessado em uma mecânica de jogo ineficiente e bugada, a diversão acaba comprometida.

Resident Evil: Operation Raccoon City tenta, mas não é bom nem como um jogo da série Resident Evil, nem como um shooter tático em terceira pessoa. Se é para jogar um shooter em terceira pessoa, fique com Gears of War, Socom ou Ghost Recon. Se é para jogar um Resident Evil, fique com os clássicos. Muita gente certamente vai experimentar Operation Raccoon City pela nostalgia implícita em sua trama, mas é fato que só isso não faz dele um bom game.



Avaliação

Visual	★★★⯪☆
Gameplay	★★☆☆☆
Diversão	★★⯪☆☆
Áudio	★★★⯪☆

+ Fator nostalgia

– Pouca inovação

– Jogabilidade ineficaz

– Falta de balanceamento

Nota final: 57



NINJA GAIDEN 3

Na esperança de atrair novos jogadores, Team Ninja perde a mão e destrói tudo o que tornou a série Ninja Gaiden um sucesso.

X360, PS3, Wii U | Ação | 1 a 4 jogadores | Produtora: Team Ninja | Publisher: Tecmo Koei







Na indústria dos games, é comum vermos empresas que se acomodam no sucesso de alguma grande franquia e se sustentam lançando jogos parecidos ano após ano, o que é um negócio arriscado. Mais arriscado ainda é chutar o balde de vez e recomeçar do zero algo que os fãs admiram e gostam. Ninja Gaiden 3 fica em cima do muro: ele não é um recomeço, mas também não é igual aos demais jogos da série. E esta, infelizmente, não foi a melhor ideia que o Team Ninja já teve.

A história de Ninja Gaiden 3 trata da culpa de Ryu Hayabusa, o protagonista da série. Não estamos falando apenas de algo emocional; a culpa de Ryu se manifesta fisicamente, pois após anos de matança desenfreada, seu braço direito foi tomado por algo maligno, que está diretamente ligado com as almas das (milhares de) pessoas que ele já matou.

Sendo assim, a trama do novo game tenta ser uma experiência profunda e pessoal, para que juntos, jogador e ninja descubram a diferença que existe entre um ninja justiceiro e um assassino. Infelizmente, esta ideia fica melhor no papel: não há qualquer profundidade real no decorrer da trama, e seus personagens estereotipados - o militar linha dura, a mocinha compreensiva, o vilão megalomaníaco - não contribuem para que participemos com mais interesse do drama de Ryu.

A ideia de "sentirmos" as mortes e acompanharmos a culpa de Ryu se perde a todo momento: o jogo vez ou

outra faz um inimigo se render e suplicar pela vida, alegando que só cometeu crimes para sustentar a família. Seria interessante se pudéssemos escolher se queremos matá-lo ou não, mas o game não permite que façamos nada além de chegar lentamente perto do adversário e matá-lo a sangue frio.



Para piorar, a tal maldição no braço de Ryu - que deveria ser um lembrete de todas as mortes que ele já causou - só o deixa ainda mais letal: quanto mais inimigos você mata, mais brilhantes ficam as marcas em seu braço. Ao atingir o ápice, é desencadeada uma fúria avassaladora que - surpresa! -





faz com que o ninja mate ainda mais inimigos. Independente se é um inimigo rendido ou não, não há qualquer chance de nos arrependermos da matança em um jogo que simplesmente nos obriga a matar todo mundo.

A mudança realmente significativa está na forma como matamos: Ninja Gaiden sempre foi um festival de decapitações e desmembramentos exagerados, mas o novo game acaba com isso. Os ataques são mais realistas e viscerais, como se para mostrar que não é tão fácil quanto parece cortar um homem ao meio. Você jamais verá um braço ou uma perna voando como antigamente, mas verá em closes bem explícitos a lâmina de Ryu enterrando-se na carne de seus inimigos, enquanto o sangue deles espirra na tela.



Outra mudança drástica, que talvez seja ainda mais significativa em se tratando de Ninja Gaiden, é a dificuldade: esta sempre foi uma série reconhecidamente difícil, mas o novo jogo abandona este rótulo e torna tudo muito mais fácil. Antigamente, mesmo o grupo de inimigos mais fracos apresentava um grande desafio, pois tínhamos que coordenar ataques, esquivas, defesas e contra-ataques com muita habilidade. Agora, quase todas as batalhas podem ser vencidas com um button mash contínuo no botão de ataque.

Isso torna os combates do jogo não apenas fáceis, mas também repetitivos. Toda a estratégia e agilidade dos combates de outrora foi substituída por um sistema mais simples e bem menos interessante. A escassez de armas (temos apenas uma espada, e mais nada, situação bem diferente das dezenas de armas do game anterior) e o excesso de quick time events dentro e fora das batalhas comprovam que os combates perderam muito de sua dificuldade, e também de sua graça.



Mesmo fora dos combates o jogo está muito mais fácil, com tutoriais que estão sempre lhe dizendo o que fazer e mapas lineares que não estimulam a exploração por itens ou segredos. Há até um "Hero Mode" que torna Ryu praticamente imortal, com defesas automáticas e energia que se recarrega sozinha para ajudar os novatos. Por outro lado, a dificuldade máxima - "Master Ninja" - apenas equivale ao "Hard" de antigamente. Esta nova abordagem certamente foi pensada para atrair um público maior, mas não se pode negar que os fãs de longa data saíram perdendo.

Um pouco da boa e velha estratégia se faz presente nas batalhas contra chefes: de humanos fortemente armados a tiranossauros e aranhas robôs, Ninja Gaiden 3 oferece uma boa dose deles, embora alguns se repitam mais do que deveriam. Estas batalhas são empolgantes por fugirem do button mash que domina o restante do game, mas também possuem seus deslizes: todas elas caem naquele velho clichê de observar o padrão de ataques do chefe e aguardar o momento de contra-atacar, além de abusarem dos já manjados quick time events.

Em sua parte técnica, Ninja Gaiden 3 apresenta altos e baixos: o visual do game é muito bonito e apresenta bons efeitos de iluminação, mas não se pode negar que está datado, parecido com o que já vimos no game anterior. As texturas são pobres e, no geral, o visual de muitos inimigos é essencialmente o mesmo.



Por outro lado, as animações do protagonista são ótimas, com golpes estilosos e movimentos acrobáticos que só não são mais incríveis porque a câmera geralmente não nos deixa enxergar direito o que está acontecendo: ou ela está atrás de algum dos vários inimigos que lhe perseguem, ou está tão próxima da ação que fica difícil entender o que está rolando na tela. Na dúvida, ataque loucamente, pois provavelmente você acertará alguém.





O departamento sonoro segue a mesma linha: se os sons ambientes e o ruído da sua espada se enterrando nos inimigos são satisfatórios, o mesmo não se pode dizer das dublagens, que são forçadas e não conseguem sustentar a suposta dramaticidade da história. As músicas acompanham o andamento do jogo, mas não há nenhuma composição que realmente se destaque.



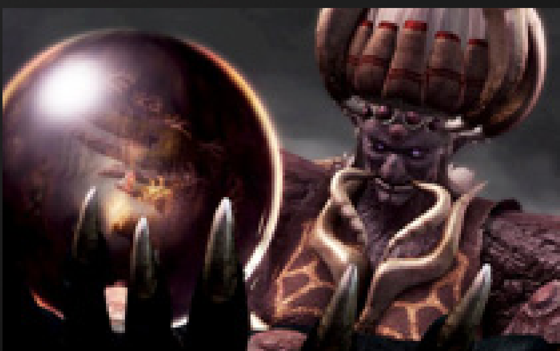




Pela primeira vez na série, Ninja Gaiden 3 apresenta modos de jogo online cooperativos e competitivos. Temos tanto um sistema de missões que mais parece um "challenge room", com objetivos que precisam ser completados de maneiras específicas, quanto arenas onde dois grupos de ninjas se enfrentam.

Em um game anterior da série, estas seriam ótimas novidades. Porém, em um título que teve sua jogabilidade tão simplificada, os modos multiplayer podem se tornar frustrantes: o sistema de combate é idêntico ao da campanha solo, ou seja, ganha quem martelar o botão de ataque mais rapidamente, não quem for mais habilidoso.





Considerando o número de ninjas na tela (no máximo oito), parece que todos estão apenas se atacando loucamente, na esperança que seus ataques matem alguém do time adversário. Isso para não mencionar os lags, que podem te matar antes mesmo que você entenda o que aconteceu.

É triste vermos uma grande franquia cometer tantos deslizes em um só jogo, mas Ninja Gaiden 3 parece ir contra tudo aquilo que fez da série um sucesso: a jogabilidade foi simplificada, a dificuldade foi atenuada e toda a parte estratégica dos combates foi deixada de lado. É provável que isso faça novos jogadores experimentarem o game, mas, se considerarmos a provável insatisfação dos fãs antigos da série, será que esta é uma troca justa? Aparentemente não.

Avaliação

Visual	★★★½☆
Gameplay	★★☆☆☆
Diversão	★★½☆☆
Áudio	★★★☆☆

+ **Animações do personagem**
- **Falta de dificuldade**
- **Jogabilidade simplificada**
- **História rasa**

Nota final: 55



MARIO PARTY 9

A festa do Mario continua divertida como sempre, mas a falta de inovação compromete a experiência dos veteranos na série Mario Party.

Wii | Party | 1 a 4 jogadores | Produtora: Nd Cube | Publisher: Nintendo



Games do Mario sempre são sinônimo de diversão, e a série Mario Party consegue deixar tudo ainda mais divertido, com seus mini-games que gamers e não-gamers podem curtir juntos. Mario Party 9 chega após uma lacuna de quase 5 anos, trazendo algumas novidades, mas sendo essencialmente mais do mesmo. O que, convenhamos, está longe de ser uma coisa ruim.

Quem já é versado no universo de Mario Party vai se sentir em casa neste novo game. Temos dezenas de mini-games espalhados por diferentes tabuleiros. Embora o computador possa assumir o controle dos demais personagens, chamar os amigos para jogar sempre é a melhor opção, afinal, festa de uma pessoa só não é festa! Uma pena que para habilitar personagens e outras novidades, o jogo nos obrigue a concluir o game no modo single player, que nem de longe é tão divertido quanto as partidas competitivas com os amigos.

No tabuleiro, a mudança mais significativa está no sistema de locomoção: nos outros games da série, cada jogador tinha o seu "peão" que se movia independentemente dos demais. Agora, temos veículos que levam todos os jogadores ao mesmo tempo nos tabuleiros, deixando estes trechos mais dinâmicos.

Neste novo sistema, cada um tem a sua vez de rolar os dados e, quando o carro anda, todos vão juntos para o mesmo lugar. Porém, quem estiver no comando do turno leva todos os prêmios (ou penalidades) que o carro encontrar no caminho.

O objetivo é competir amigavelmente (ou não) para ver quem consegue mais mini estrelas em diversas atividades. E bota variedade nisso: pular corda, cortar lenha, criar uma plantação ao estilo Tetris, se esquivar de Bullet Bills desgovernados, pintar um enorme quadro com bazucas de tinta, jogar boliche com goombas, encarar fases de plataforma no melhor estilo Olimpíadas do Faustão, corridas de foguetes com jogabilidade button mash... não se pode negar que há mini-games de todos os tipos.

O problema é que variedade não é sinônimo de criatividade: se você já se aventurou nos Mario Parties anteriores, vai perceber que há muita coisa "reciclada" aqui, seja em mecânicas de jogo, seja no conjunto da obra. Uma repetição que ainda diverte, mas não inova muito.

Veja bem: Mario vem pisando em tartarugas nos últimos 25 anos, mas a maneira como ele faz isso em Super Mario World é bem diferente daquela utilizada em Super Mario 64 ou Super Mario Galaxy. Isso é o que mantém a franquia interessante, afinal, a história é sempre a mesma desde sempre.

Em Mario Party, porém, esta evolução não é assim tão perceptível. As mudanças existem, mas o "grosso" do jogo ainda é essencialmente igual, com seu tabuleiro e seus mini-games. O fato de já termos jogado um Mario Party no Wii (o Mario Party 8, de 2007) anula inclusive a "novidade" de se jogar com os controles sensiveis à movimentos do console.

Claro que de lá para cá houve um avanço enorme na utilização dos controles do Wii - o Wii Motion Plus é a maior prova disso -, o que está diretamente relacionado às melhorias na jogabilidade. Mas, por melhorias não espere novidades, pois já vimos este jogo antes, e já usamos o controle do Wii destas maneiras antes.






00
03
00
+3



Mas para não dizer que não temos novidades, temos uma, e ela é muito legal: batalhas contra chefes! Nestes casos, a competição deve ser deixada um pouco de lado, pois todos devem trabalhar juntos para derrubar vilões clássicos da série, como Tanuki, Chain Chomp e Big Bob-Omb.



A competição deve ser deixada "um pouco" de lado, não totalmente: as batalhas contra chefes também rendem estrelas, logo, o jogador não deve se preocupar apenas em derrotar o inimigo, mas também em conseguir fazer isso de uma maneira que seja melhor que a de seus companheiros. Ou seja, é uma mistura de cooperação e competição que pode ficar bem caótica, dependendo do espírito competitivo dos seus amigos.







Outra novidade que salta aos olhos é a melhoria no visual do game. Os jogos do Wii evoluíram consideravelmente de 2007 para cá, e esta evolução fica perceptivel na parte gráfica, que está muito menos poligonal e muito mais com jeito de desenho animado tridimensional. Dada a colorida simplicidade da série Mario, não dá para dizer que o jogo está mais bonito do que Zelda: Skyward Sword, mas, no universo do Mario, este é sem dúvida um dos jogos mais ricos visualmente, ficando atrás apenas da psicodelia espacial de Super Mario Galaxy 2.

No departamento sonoro, temos prós e contras: desde o momento que você coloca o disco no console, já sabe que é um jogo do Mario. Tudo o que você espera de um jogo do Mario está lá, das músicas marcantes aos gritinhos “wo hoo”. O problema é que esta trilha sonora que a gente tanto gosta acaba se repetindo um pouco, e se considerarmos que boa parte das músicas já vem se repetindo nas últimas décadas, a trilha sonora soa um pouco datada.

Mario Party 9 é o que o título sugere: uma festa com o Mario e seus amigos. O quanto você vai se divertir nesta festa é que depende de vários fatores, da presença de amigos legais para jogar com você até a sua empolgação com uma série que se mantém divertida, mas não consegue inovar muito. Ainda assim, sejamos justos: de mini-games divertidos o Wii está cheio, mas poucos trazem todo o universo e o carisma nostálgico do encanador mais querido do mundo dos games.



Avaliação

Visual	★★★½
Gameplay	★★★
Diversão	★★★★½
Áudio	★★★★

+ Diversão multiplayer
+ Batalhas contra chefes
+ Belos gráficos
− Pouca inovação

Nota final: 75

REVIEW



YESTERDAY

Com personagens fortes e uma trama envolvente, Yesterday nos lembra que os adventures point-and-click estão (muito) vivos.

PC | Point-and-click | 1 jogador | Produtora: Pendulo Studios | Publisher: Focus Home Int.







O tão querido gênero point-and-click que foi febre nos anos 90 perdeu bastante de sua força, mas algumas produtoras ainda mantém viva a chama deste tipo de game. o Pendulo Studios é um destes estúdios que ainda aposta no gênero, e seu novo game, Yesterday, oferece uma experiência nostálgica e instigante que sem dúvida vai agradar aos saudosistas de plantão.

Com uma história adulta, Yesterday começa apostando alto: já de início vemos pentagramas pintados com sangue no chão, referências aos arquivos secretos do Vaticano e à Inquisição Espanhola, tudo isso em meio a gritos de pessoas sendo torturadas.

A história do game acompanha um trio de personagens que se envolveu acidentalmente (ou não) em uma enorme conspiração que envolve assassinatos, rituais satânicos, suicídios e muitas outras práticas misteriosas. Um história tensa, sombria, digna de um romance de Dan Brow ou Stephen King.

Como nos melhores romances, o mundo de Yesterday está cheio de personagens carismáticos, mas não se engane: você não deve confiar em muitos deles, pois eles podem estar escondendo algo importante de você, podem ser o assassino que você busca, ou pior, podem morrer de forma trágica e te deixar na mão. A trama de Yesterday apresenta bem construídas reviravoltas que deixam o andamento da narrativa dinâmico e empolgante.

Durante o jogo, podemos assumir o controle de três personagens distintos ao melhor estilo 'The Day of The Tentacle': Henry White, Samuel Cooper e John Yesterday. O primeiro é um milionário filantropo e intelectual, o segundo é seu amigo bobalhão e atrapalhado, e o terceiro, um desmemoriado em busca de sua própria história.

Este trio de personagens com características tão díspares e histórias que aos poucos vão se cruzando tornam Yesterday um jogo intrigante, que desperta a curiosidade do jogador. Difícil entrar em detalhes sem entregar spoilers, mas é fato que os personagens são muito bem construídos, com personalidades fortes e motivações consistentes. Mesmo os coadjuvantes e vilões são interessantes, e mesmo sabendo que você deve odiá-los, será difícil não simpatizar com muitos deles.

A trama do game constantemente vai viajar para trás e para frente no tempo, então é bom você ficar sempre ligado para não acabar se perdendo em onde ou quando você está. Esta quebra da linearidade serve para conhecermos um pouco mais do passado de John Yesterday e podermos aos poucos ir montando o quebra-cabeça que é sua vida e sua relação com todos os acontecimentos sinistros da história.

Este é sem dúvida um ótimo recurso para conhecermos melhor o personagem. O problema é que estas recordações costumam aparecer nos "piores" momentos, quando estamos diante de um clímax ou outra situação intensa, o que acaba quebrando um pouco o clima. Quando o flashback acaba, há o risco de você nem estar mais tão empolgado com a situação tensa que estava rolando no presente.

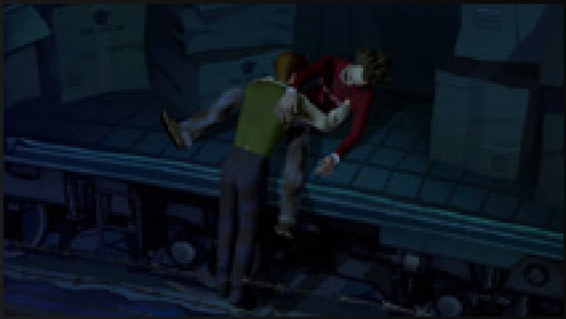
Em um momento você está em um quarto de hotel em Paris buscando



uma pista crucial. De repente, uma recordação te leva direto para o topo gelado de uma montanha nos confins do mundo, onde John se tornou um exímio praticante de artes marciais. A narrativa não linear empregada no game tem seus méritos, mas não se pode negar que ela se torna um pouco anticlimática em alguns momentos.



Como todo bom adventure, Yesterday conta com muitos puzzles. Alguns seguem aquele estilo "se vire com o que tem em mãos", fazendo você utilizar itens que parecem aleatórios para resolver algum enigma de maneiras pouco convencionais. Outros envolvem elementos mais complicados, como fórmulas químicas ou jogadas friamente calculadas de xadrez.

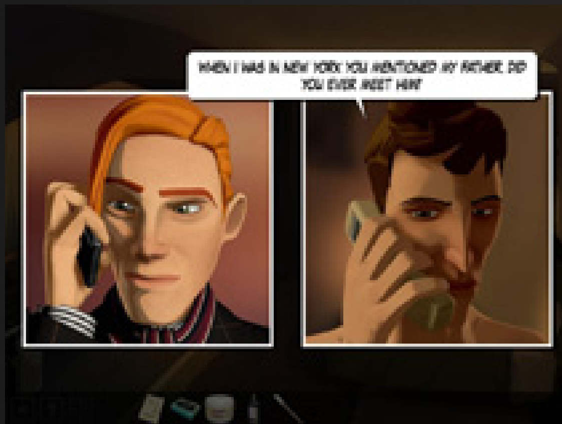




Felizmente, é difícil ficar preso por muito tempo em um puzzle, graças a algumas mecânicas de jogo que facilitam a vida do jogador: como a jogabilidade é toda baseada em exploração, temos um botão que evidencia qualquer item ou pista que por ventura tenhamos deixado passar. O cursor do mouse muda sempre que passa por cima de algo importante e, se nem mesmo isso adiantar, podemos recorrer ainda às dicas que o jogo oferece para dar uma força.

Ainda assim, é fato que com atenção, observação e raciocínio, podemos desvendar a maior parte dos mistérios do game por nossa conta. Os diálogos e cutscenes entregam muitas informações úteis, mas também muitas pistas falsas, então cabe a você filtrar as informações e utilizá-las de maneira correta.









Na parte técnica, Yesterday se destaca por seu belo visual, que mistura 2D com 3D e entrega personagens que são cartunescos - alguns até esquisitos - mas ainda assim são cativantes e cheios de personalidade. Os ambientes geralmente são bem coloridos, mas temos também cenários sombrios que conseguem manter o jogador tenso. Se algumas dublagens deixam a desejar, a trilha sonora, por outro lado, é muito boa, pois mantém o clima de mistério em alta e aprofunda a imersão do jogador.

Se há um problema em Yesterday, é sua curta duração. Com um pouco de empenho, você pode concluir sua história em menos de 5 horas, o que para alguns pode significar apenas uma partida, em uma tarde chuvosa de sábado. O fim do jogo chega de repente, justo quando estávamos realmente envolvidos pela trama do game e seus personagens. Felizmente, Yesterday conta com múltiplos finais, o que incentiva o jogador a revisitar o game e mudar suas escolhas para conferir outros possíveis desfechos.

Ainda assim, estas poucas horas valem a pena, pois mesmo em sua curta duração, Yesterday consegue prender a atenção do jogador como muitos outros jogos mais longos não são capazes. Sua boa história e seu ótimo elenco fazem a experiência valer a pena, e mostram porque tanta gente sente falta dos bons adventures point-and-click como os de antigamente.



Avaliação

Visual	★★★★½
Gameplay	★★★★☆
Diversão	★★★★☆
Áudio	★★★★½

- \+ **História envolvente**
- \+ **Sistema de dicas**
- \+ **Gráficos caprichados**
- − **Curta duração**

Nota final: 85

ADAPTAÇÕES PARA O CINEMA:
Y U SO BAD?



É chegada a hora de falar daquele assunto tão polêmico quanto mamilos: as adaptações de games para o cinema. É quase unanimidade que os filmes inspirados nos jogos de sucesso não são bons. São reclamações de fãs do jogo, de fãs dos atores, de fãs do gênero, do diretor... O descontentamento é geral em boa parte dos casos, mas cabe aqui pensarmos no porquê destas adaptações não darem certo. Vamos analisar alguns aspectos que diferenciam a sétima arte da oitava.

Ativo x passivo

Caaalma, pessoal, não pensem besteira. Existe uma diferença fundamental entre o cinema e o videogame que é o papel do receptor (o espectador/jogador). Nos filmes, você, sua namorada, mãe e amigos são receptores passivos: não é possível interferir no que está acontecendo, você apenas assiste ao que se passa na tela. No videogame, a história é bem diferente. O receptor é ativo, podendo alterar a

história com a sua escolha. Só essa diferença básica já causa uma mudança drástica na adaptação das histórias.

Roteiro e duração

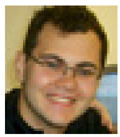
A história, aliás, é outro ponto que afeta as adaptações. Os roteiros de videogame são feitos para durarem, em alguns casos, dezenas de horas. Os exemplos são notórios: Grand Theft Auto, The Legend of Zelda, BioShock, etc. Na telona, os filmes têm duração de duas ou três horas, o que limita a capacidade dos roteiristas. Imaginem enfiar todas as missões de GTA IV ou os diversos dungeons dos jogos de Zelda num filme só? Essa tarefa não é difícil: ela é impossível! Os roteiristas de cinema se veem então limitados a selecionar alguns elementos de cada jogo e inseri-los em um filme com um décimo da duração do game.





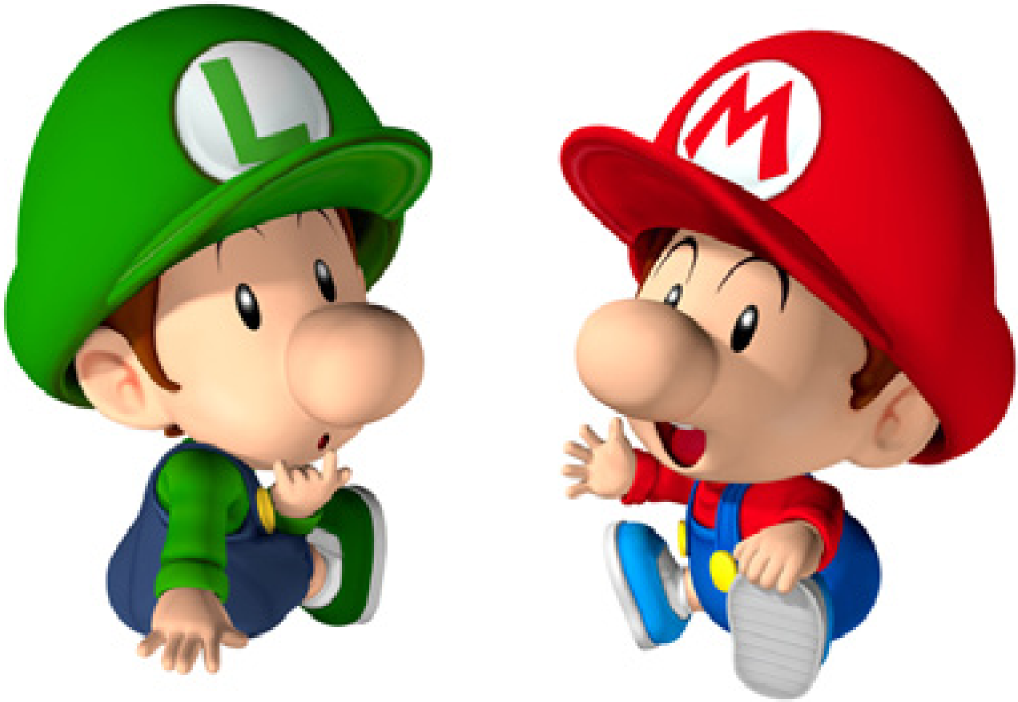
Outro aspecto relacionado ao roteiro que nem sempre agrada é a questão dos personagens. Sabe Deus porquê, alguns diretores, produtores e roteiristas acreditam que é melhor utilizar personagens novos, criados exclusivamente para os filmes, ao invés de aproveitar aqueles que já foram criados para os jogos e que já contam com a simpatia e identificação do público. A coisa piora ainda mais quando os filmes absorvem estas personagens conhecidas, mas as utilizam de maneira péssima, modificando características básicas ou não desenvolvendo-as direito.

Na próxima edição, irei avaliar o que alguns filmes fizeram certo e errado, além de também especular um pouco sobre o futuro destas adaptações. Até a próxima!



Fábio Torres

Jornalista e Analista de Mídias Socias



O PRIMEIRO GAME A GENTE NUNCA ESQUECE

Hoje é dia de pegar os lenços de papel, abrir o coração e deixar a saudade falar mais alto. Ao longo da vida nós temos muitos amores, desamores e saudades, mas um a gente nunca esquece: o primeiro amor. E eu não estou falando de namorados ou namoradas, eu estou falando é de videogame!

O primeiro amor nos games a gente nunca esquece, aquele jogo que nos marcou pra sempre e até hoje continua fazendo o coraçãozinho bater mais forte. Normalmente ele surge na infância, e comigo não foi diferente.

Meus pais nunca quiseram me dar um videogame, afinal eu era menina, e para meus pais meninas deveriam ganhar bonecas, não videogames. Como eu não tinha nenhum videogame moderno e descolado na época, eu me contentava com o Intellivision II do meu irmão, que era uma espécie de Atari do Paraguai.



A diferença de idade entre meu irmão e eu é de 18 anos, então enquanto todo mundo se divertia nos anos 90 jogando o seu Mega Drive ou Super Nintendo, eu estava em casa, jogando o Intellivision II do meu irmão, fabricado em 1983.

E o jogo que eu mais gostava na vida era o “Burgertime”, um jogo japonês em que você controlava o Peter Pepper, um cozinheiro que tinha como objetivo fugir de salsichas, ovos e picles enquanto fazia sanduíches (um concept criado, possivelmente, após drogas pesadíssimas dos anos 70).

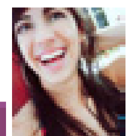
A partir daí foi amor à primeira vista. Eram tardes e tardes sentada em frente à televisão, fazendo sanduíches e fugindo de salsichas, ovos e picles até fazer bolha no polegar.

Foi então que comecei a me interessar ainda mais por videogames e a passar mais tempo nas locadoras dos anos 90, o lugar onde provavelmente você também passou 60% da sua infância/adolescência.

A primeira paixonite nos games tem uma grande importância, pois é ela que provavelmente irá direcionar ou pré-definir estilos de jogos ou consoles favoritos de um gamer.

Mesmo encontrando emuladores do Intellivision II para PC (e até uma versão em flash de Burgertime), ainda não é a mesma coisa. E nunca vai ser.

Porque o primeiro amor a gente nunca esquece, não é?



Tamirys Seno

Jornalista e Blogger no GAROTAS GEEKS


APROVEITE
ENQUANTO HÁ TEMPO
CLIQUE AQUI...
JP
WWW.JPGAMES.COM.BR
Av. Rio Branco, n 500. Estacionamento GPark
R. Vitória, n 257. Gal. São Paulo, loja 232.
R. Santa Efigênia, n 485. Still Shop, loja 32.
República, São Paulo, SP
facebook.com.br/jpgames
twitter.com/jpgames

CLÁSSICOS

Ninja Gaiden

Micro Machines

Constructor



NINJA GAIDEN

Você já deve ter conferido nosso review do recente Ninja Gaiden 3 algumas páginas atrás. Mas quem é gamer old school certamente se lembra de um outro Ninja Gaiden, o que começou esta grande série, no longínquo ano de 1988, nos arcades.

O primeiro game da série era um beat 'em up 2D clássico, e sua história trazia um ninja (que ainda não se chamava Ryu Hayabusa) do outro lado do mundo para os Estados Unidos. Seu objetivo era acabar com os planos de um descendente de Nostradamus, que queria consumar o fim do mundo profetizado por seu ancestral. Uma trama bem elaborada para um jogo de 20 anos atrás, não acha?

Para cumprir esta missão, o jogador deveria basicamente seguir até o fim de cada fase, utilizando suas técnicas ninja para derrubar todos os seguidores do visionário lunático. Ao final de cada fase, um chefe lhe aguardava, e

Arcade | Plataforma | 1988 | 1 jogador | Produtora: Tecmo | Publisher: Tecmo







ele geralmente era um cara grande, forte e muito apelão.

Ao contrário da sangrenta trilogia atual, o Ninja Gaiden da década de 80 preferia deixar a espada embainhada, derrubando a maioria dos inimigos com socos, chutes e agarrões acrobáticos, apelando para a lâmina somente em seus golpes especiais.

Uma característica que atravessa gerações na franquia é sua dificuldade. Até hoje, Ninja Gaiden é uma série reconhecida por seu desafio cabeludo, e isso começou já no game de arcade. Pulos minunciosamente calculados, inimigos de tocaia nos piores lugares e um alto nível de apelação transformavam o game em um teste de perícia e paciência.

Justamente por esta dificuldade elevada, a tela de 'Continue' do game ficou bem famosa. Preso por um bando de demônios, nosso ninja via, em pânico, uma enorme serra circular se aproximando de seu peito. Ou você colocava outra ficha, ou o pobre ninja teria seu corpo rasgado pela serra. Nada explícito era mostrado, mas, para a época, esta foi uma tela bem perturbadora.

Ninja Gaiden foi posteriormente levado para o Nintendo, mas o game apresentava uma nova história, bem como uma jogabilidade mais elaborada, que contava com novos ataques, magias e pulos duplos. Muita gente lembra mais desta versão doméstica, mas que fique claro: o pioneiro mesmo foi o dificílimo Ninja Gaiden dos arcades!

MICRO MACHINES

O mundo dos games de corrida é bastante versátil: entre simuladores hiper-realistas e jogos estilo arcade, vez ou outra pinta algum título que foge dos padrões. Um destes jogos é Micro Machines, clássico do Nintendo lançado em 1991 que colocava carrinhos de brinquedo em disputas rápidas e empolgantes!

Desenvolvido pela Codemasters, o game se inspirou em uma coleção de carrinhos de brinquedo da Galoob (empresa que hoje faz parte da Hasbro). Carros esporte, jeeps e até mesmo lanchas estavam disponíveis, o que era um diferencial muito interessante do game.

Como estamos no controle de carrinhos de brinquedo, as corridas não podem rolar em circuitos de verdade ou pistas de terra off road: em Micro Machines, as disputas acontecem em cozinhas, jardins, banheiras e muitos outros lugares bem pouco convencionais, todos com obstáculos bem curiosos como biscoitos, lápis e até patinhos de borracha!

Por apresentar uma perspectiva de cima, o game lembra um autorama, e deixa a impressão de que realmente controlamos brinquedos. Sair da pista é muito fácil, e seguir a marcação do percurso requer muita habilidade no volante.

Micro Machines fez tanto sucesso que foi convertido para várias plataformas e ganhou diversas sequências. Um clássico indispensável para quem gosta de corrida, mas especialmente para quem sabe que videogame não é só realismo, mas principalmente, diversão!



NES | Corrida | 1991 | 1 a 2 jogadores | Produtora: Codemasters | Publisher: Camerica


FUNSHOP
NOVO NOME
UMA NOVA FASE
ACESSE: NOSSA LOJA VIRTUAL
WWW.FUNSHOPNET.COM.BR



CONSTRUCTOR

Em 1997 a produtora System 3 apresentou Constructor, um game de estratégia em tempo real com uma temática diferente dos demais games do gênero.

Constructor não era um jogo para combater orcs como Warcraft 2, ou comandar exércitos como em Age of Empires. Neste game, o jogador recebe a difícil tarefa de construir imóveis para alugá-los, na mais maluca cidade do mundo dos games!

A mecânica do jogo é relativamente simples: compre um terreno, construa casas, fábricas, hospitais, escolas, etc., e alugue seus imóveis, construindo uma cidade próspera e feliz.

Mas isso é só o começo: se as exigências de seus inquilinos não forem atendidas, eles podem deixar de pagar o aluguel. Se forem enxotados de casa, eles destruirão os cômodos antes de sair, o que vai lhe gerar prejuízo e dor de cabeça.

Os personagens principais de Constructor são o capataz, o reparador e os trabalhadores: o capataz lidera as construções, cuida dos alugueis e pode até mesmo roubar imóveis de construtoras inimigas.

O reparador cuida dos imóveis para que não se deteriorem, fazendo eventuais consertos necessários em seus bens. Por fim, os trabalhadores são

PC | Estratégia | 1997 | 1 a 4 jogadores | Produtora: System 3 | Publisher: Acclaim



aqueles que botam a mão na massa. Além disso, cada trabalhador é também equipado com uma metralhadora, pois o mercado imobiliário de Constructor é uma verdadeira guerra!

Uma guerra que é sem dúvida muito fora do convencional: você pode colocar gangsters para atacar personagens inimigos, hippies para criar greves ou festas no meio da rua, fantasmas para assombrar as casas rivais... tudo aquilo que uma vizinhança comum deve ter!



Um detalhe curioso é que o aluguel de seus inquilinos pode ser pago de duas maneiras: a primeira é a mais óbvia, o pagamento em dinheiro. Porém, temos ainda a possibilidade de aceitar filhos como pagamento! Cada filho adulto é transformado em um novo trabalhador para sua empresa, ou seja, receber o filho alheio em Constructor é um bom investimento a médio prazo.

Constructor teve versões para PC (Windows e DOS) e foi convertido para o primeiro Playstation. O game teve uma sequência, chamada Constructor: Street Wars, que não alcançou a mesma fama do clássico primeiro game.






Asda2
asda2.ongame.com.br
Copyright © 2012. Ongame Entreten

CLIQUE AQUI E GANHE ITENS CASH GRÁTIS!

Guerreiro, arqueiro ou mago?

Crie seu personagem e venha desbravar as aventuras deste novo MMORPG grátis com guerras PvP, guerras de clã, sistemas de pescaria e mineração.
E ainda com o sistema de soulmate, você encontra sua alma gêmea e ganha vantagens exclusivas no jogo!



CLIQUE AQUI , **CRIE SUA CONTA** E RESGATE SEU CUPOM AGORA MESMO!





CELULAR X PORTÁTEIS

COMO TER JOGOS NO MEU BOLSO?

Algumas pessoas podem já ter dito a frase que intitula a coluna. Porém, será mesmo que os jogos do seu celular substituem com plenitude a potência de um portátil?

Há aqueles que defendem os portáteis com unhas e dentes. Afinal, como um celular vai atingir toda a potencialidade gráfica e sonora de um 3DS ou PS Vita? É aí que entra em campo o time dos que defendem os celulares dizendo: "um iPhone faz a mesma coisa e ainda por cima não ocupa outro espaço. Já está tudo junto!". E isso é verdade.

Entra em jogo também a questão mercadológica de que, quem cultiva a paixão por games não será facilmente convencido por um celular. Afinal, ter um console dedicado somente aos jogos permite muito mais dinâmica, controles melhores, além de manter viva a chama de ter o seu console preferido no bolso – ou quase.

As grandes empresas do setor mal lançaram suas novidades e já estão de olho no que pode ser chamado de "próximo passo dos portáteis". Talvez estes tenham perdido a força entre os gamers casuais, onde apenas um joguinho para distrair na fila do banco ou na espera do dentista já satisfaz. Porém, os gamers hardcore estão sempre em busca de mais e são estes que realmente gastam seu precioso dinheiro nesse mercado, comprando acessórios, jogos e atualizações.







A Sony fez uma tentativa de simbiose do PSP com sua linha Xperia de celulares lançando o XPeria Play. Por enquanto, podemos dizer que ainda não teve o êxito alcançado. É verdade que ter um celular com um chip dedicado ao processamento de gráficos é fantástico, mas o preço é tão "fantástico" quanto. No Brasil, portanto, difícil colar, já que por um pouco mais pode-se comprar um iPhone que, venhamos e convenhamos, é muito melhor.

Se você quer jogos de última geração na sala do dentista, fica a dica: ande com bolsos bem grandes para o seu PS Vita ou 3DS, ou ainda use seu iPhone. Fora isso, não vai encontrar nada muito extraordinário e portátil ao mesmo tempo não.

Antonio Ribeiro



Designer e Produtor do ANIMASERRA



A PERSEVERANÇA ESTÁ NO DNA DE ANGRY BIRDS

Você sabe quantos jogos a Rovio lançou antes de Angry Birds? Olha aí uma boa pergunta. Muita gente acredita que a Rovio iniciou suas operações ao criar o megahit dos pássaros nervosos, e que todo o sucesso que veio junto com o jogo foi um golpe de sorte. Não foi bem assim. O sucesso supremo da Rovio veio depois de muitos jogos produzidos sem nunca chegar a casa dos milhões de downloads. Quantos? 51 para ser exato! Isso mesmo, depois de vários anos de futuro incerto e com previsível fracasso (lá por volta de 2008/2009) da segunda versão da N-Gage, rede de jogos da Nokia, a Rovio precisava de um sucesso para equalizar o seu capital.

Sediada na Finlândia, a empresa era uma grande parceira da Nokia e lançou vários games para os celulares da empresa. Dentre os jogos mais lembrados estão: Darkest Fear, survival-horror; a versão mobile de Burnout; e Bounce, de longe, o game que a empresa mais investiu antes de Angry Birds. A exclusividade e visibilidade na produção de Bounce para a Nokia e sua plataforma de jogos N-Gage, não garantiu nenhum futuro para a Rovio. Com o fim da segunda geração da N-Gage, A

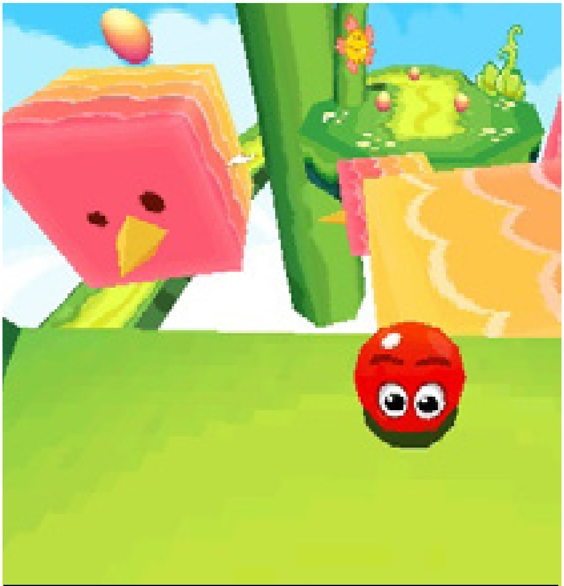
Rovio era só mais uma no mar de desenvolvedores de jogos em Java.

Bounce era um joguinho alegre, visualmente ideal para crianças, onde você deveria rolar nosso amigo vermelho pelo ambiente e passar os mais vários níveis. Era um game bem legal, mas que, não sei se por erro da Rovio ou limitação da plataforma (Symbian), o fato é que não dava para usar o acelerômetro para jogar - apenas os botões direcionais - e isso cortava muito da diversão do jogo.

Já perto da chegada do iPhone, a Rovio quase desenvolveu uma versão HD de Bounce para o "finado" N900, mas a coisa não "rolou" literalmente.

Porém, a Rovio estava no caminho certo com Bounce. O que faltava então? A "pitada" para o sucesso ninguém sabe. Não se sabe se foram as condições do "ecossistema" do iPhone que proporcionaram as ideias para Angry Birds.



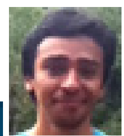


Bounce: o antecessor de Angry Birds

A jogabilidade experimentada em Angry Birds já existia, não era nada inovadora. Outros personagens carismáticos também já existiam no iPhone, mas o que realmente aconteceu foi que Angry Birds tornou-se o "Super Mario Bros" da geração Touchscreen. O game lançado em 2009 já foi baixado para iPhone e Android mais de 500 milhões de vezes e está presente no Facebook, Mac, PS3, PSP e onde você imaginar.

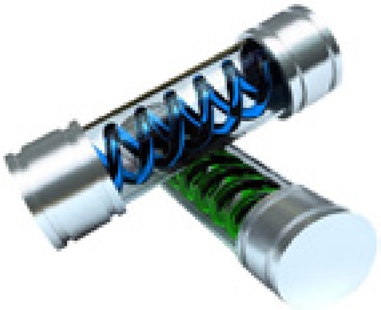
Mais do que um sucesso, Angry Birds é uma lição de vida para qualquer desenvolvedor indie. A persistência é um dos pré-requisitos para o sucesso. Como diria Chaplin: "A persistência é o menor caminho do êxito."

Dario Coutinho



Editor do Blog MOBILE GAMER

Maleta com o T-Virus





Salvo os heróis e vilões clássicos, o T-Virus é sem dúvida o elemento mais famoso da série Resident Evil. Se você é um fã da obra doentia da Umbrella Corporation, vai gostar de saber que agora você pode ter réplicas do T-Virus (e do antivírus) na sua casa, tudo em uma estilosa maleta da Umbrella Corporation! Você provavelmente não vai poder iniciar um holocausto zumbi com este T-Virus, mas este kit sem dúvida vai despertar a inveja dos seus amigos gamers!

Preço: US$ 199.00
Onde encontrar: hollywood-collectibles.com

Fones de ouvido para dormir



Muita gente têm o hábito de ouvir música na cama, antes de dormir, e acaba pegando no sono com os fones nos ouvidos, o que pode causar algumas dores na manhã seguinte. Para quem quer dormir e ouvir música ao mesmo tempo com todo o conforto, estes fones de ouvido especiais são ótimos: macios e planos, os fones estão incorporados em uma faixa de tecido que pode até servir de máscara para dormir, tampando os olhos e permitindo que embalemos nossos sonhos com nossas músicas favoritas.

Preço: US$ 29.99
Onde encontrar: thinkgeek.com

Han Solo de chocolate



A Páscoa acabou de passar, mas quem é fã de star Wars, ainda pode aproveitar este chocolate geek que é um verdadeiro item de colecionador: o chocolate é uma réplica detalhada do icônico momento em que Han Solo (personagem de Harrison Ford) é aprisionado em um tanque de carbonite, durante o clássico filme O Império Contra-Ataca. Este pode se tornar um ótimo presente atrasado de Páscoa, embora seja bem provável que o fã mais ardoroso de Star Wars acabe com pena de comê-lo!

Preço: US$ 89.99
Onde encontrar: thinkgeek.com

Gosma para limpeza Cyber Clean



Quem utiliza muito o computador sabe que o teclado é uma das coisas mais sujas deste mundo. Farelos de comida, cabelos, respingos de café e outras coisas que é melhor nem querer saber o que são caem nas frestas entre as teclas e tornam-se inalcançáveis. Nessas horas você pode utilizar a Cyber Clean, uma massa biodegradável que pode ser passada e espremida pelo teclado (e por qualquer outro lugar difícil de limpar) diversas vezes, grudando na sujeira que a gente vê, e na que a gente não vê também.

Preço: US$ 9.95
Onde encontrar: x-tremegeek.com

Chaveiro multiuso Space Invaders



Este pode parecer apenas um chaveiro comum, mas não é. O chaveiro Space Invader é um verdadeiro quebra-galhos! De um lado do alienígena, temos uma ponteira de chave de fenda. Do outro, uma ponta de chave philips. No meio delas, a "boca" da criatura serve como um abridor de garrafas. Se todos os aliens fossem tão úteis como este chaveiro, a Terra bem que poderia ser invadida todos os dias!

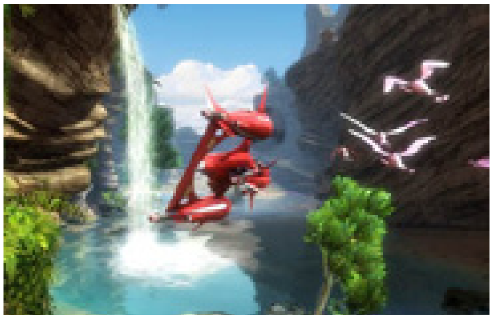
Preço: US$ 15.95
Onde encontrar: neatoshop.com

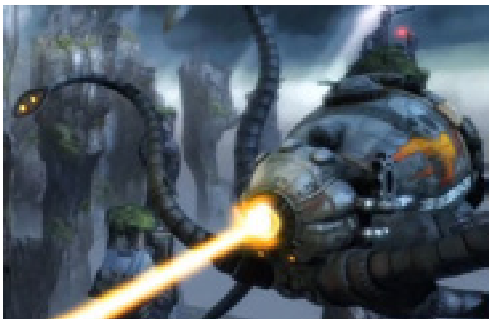
Sine Mora

Live - 15 dólares



Se você estava com saudades dos bons e velhos shooters 2D “de navezinha”, precisa jogar Sine Mora. Nova produção da Digital Reality & Grasshopper Manufacture, o game mescla este gênero clássico dos shooters com uma história interessante e repleta de dilemas morais e filosóficos, que coloca um bisão (sim, um bisão!) piloto de uma nave que viaja no tempo (?!) para vingar a morte de seu filho e, de quebra, terminar uma guerra que se arrasta por décadas, pois um dos lados fica voltando no tempo repetidas vezes para não ser aniquilado. Com toneladas de armas que podem ser combinadas, um belo visual que mistura caprichadas cenas tridimensionais com uma jogabilidade 2D refinada e um alto nível de desafio, Sine Mora é o retorno em grande estilo deste gênero que já fez tanto sucesso!





Rayman 3 HD
Live, PSN - 10 dólares

Rayman é um daqueles personagens que acompanhou a evolução dos videogames e se adaptou à ela. O simpático personagem começou no gênero 2D, migrou para o 3D e recentemente retornou às suas origens bi-dimensionais com o ótimo Rayman Origins. Mas, a fase tridimensional da série rendeu alguns bons jogos, dentre os quais o destaque é Rayman 3: Hoodlum Havoc. Originalmente lançado em 2003 para os consoles da geração passada, este clássico retorna agora em alta definição, com suporte à conquistas, rankings online e tudo mais. Ajude Rayman a tirar o demônio Dark Lord de dentro do seu amigo Globox em um game que mistura ação, aventura e diversão como poucos.









Vessel
Steam - 15 dólares

Já vimos puzzle games baseados em física que usam a manipulação do tempo ou de caixotes e outros objetos do cenário. Vessel chega com uma proposta nova e interessante para o gênero: manipulação de líquidos. O jogador assume o controle de Arkwright, um inventor que criou os Fluros, formas de vida inteligentes feitas somente de líquidos. O problema é que estas criaturas líquidas fugiram de controle e, para dar um jeito nelas, o cientista terá de usar uma máquina especial que lhe permite manipular e controlar diferentes tipos de líquidos. Manipule água, lava, líquidos radioativos e produtos químicos para transformá-los em aliados que irão ajudá-lo a superar os puzzles deste belo e criativo game.

O QUE FAZER QUANDO
NÃO HÁ NADA PARA JOGAR?

Você já deve ter se perguntado isso. Mesmo que tenha dezenas de jogos empilhados na prateleira, chega uma hora em que você corre os olhos por esta pilha e percebe que não está a fim de jogar nada daquilo.

Para ajudar, as vezes o mercado está em uma entressafra das brabas, daquelas que se passam semanas e nenhum grande jogo aparece. Ou pior, você está sem grana para comprar aquele jogo novo que tanto queria!

Como videogame é o nosso passatempo nas horas vagas, fica aquele vazio, aquela sensação de que nada há para se fazer. Mas há, e não estamos falando de ficar sentado na frente do PC o dia todo!

O que fazer? A primeira coisa é: não entrar em pânico! Videogame não é uma droga, é um passatempo, logo, crises de abstinência não colam. Você não está deixando de jogar para sempre, está apenas "dando um tempo".

Uma boa opção nestes momentos é ler um bom livro. Ou, se você é um estudante, aproveite o tempo livre para estudar mais. Ou pratique um esporte. Ou assista a um bom filme, ou acompanhe um bom seriado.

Vá ao teatro, vá ao cinema, saia com sua namorada (ou namorado), saia com seus amigos, plante uma árvore, passeie com seu cachorro. Se não tem cachorro, adote um e passeie com ele!

Quando chegar a hora de se reencontrar com seu videogame, você vai perceber o quanto é bom jogar novamente. E vai descobrir também que aquela sua pilha de jogos "velhos" guarda tesouros preciosos... você é que não estava olhando para eles com o carinho que eles merecem!



Rodrigo Pscheidt



Jornalista e Redator da revista ARKADE

Game Over

Continue?

Yes No

NA PRÓXIMA EDIÇÃO



Diablo 3

PARCEIROS

House Games PRESS START

portal XBOX

PLAYERTWO

TAKEIT GAME

VERSUS

GAMES GERAL

XboxPLUS

NERDS SOMOS NOZES

Rock Games "Por que games é o nosso rock!"

Pixel3 EDITORA DIGITAL

revista digital

ARKADE

games / tecnologia / cultura